20 PAGES DE BD EXCLUSIVES | SPIDER-MAN/DR STRANGE
STAN LEE+OLIVIER COIPEL+ALAN DAVIS

COMIC BOX

#45
FÉVRIER MARS 2007

LE MAGAZINE DE LA BANDE DESSINÉE AMÉRICAINE

ULTIMATES
DANS LES COULISSES DES DERNIERS ÉPISODES AVEC BRYAN HITCH...

L'AVENIR DE DC
DAN DIDIO, L'ÉDITEUR EN CHEF, CRACHE LE MORCEAU !

KISS
ILS REVIENNENT EN COMIC-BOOK !

LE PROFESSEUR XAVIER ET LES

X-MEN
PREMIÈRE CLASSE

NOUVELLE FORMULE

M 07155 - 45 - F: 6,50 € - RD
Belgique : 7,20 €

WWW.PEKABUL.COM

PG 6

COMIC MANGA CINE BD

1 RUE DE LA LARDERIE
22100 DINAN
02.96.85.04.33

RESIN HUNTER

THE MOST WANTED COLLECTIBL

DIAMOND SELECT
SILVER SURFER CHROME
150 €

WANTED DEAD OR ALIVE

THE COLLECTOR'S EDITION

BUSTE WOLVERINE 45 €

BUSTE PHOENIX 45 €

BUSTE APOCALYPSE 45 €

STATUE WOLVERINE

BUSTE ICON MARVEL de 35 à 38 €

STATUE DAREDEVIL ORIGIN 65 €

DIORAMA SPIDERMAN 70 € par piece

STATUE SPIDERMAN 70 €

STATUE HERCULE 210 €

STATUE HULK I 10 75 €

STATUE THING I 10 75 €

STATUE IRON MAN 210 €

STATUE GHOST RIDER 210 €

DIORAMA WOLVERINE 300 €

STATUE EMMA FROST 135 €

STATUE MAGNETO 200 €

BUSTE CAPTAIN BRITAIN 70S 55 €

BUSTE XAVIER OU KITTY 55 € piece

BUSTE BISHOP 65 €

BUSTE POLARIS 65 €

BUSTE HAVOK 60 €

BUSTE KAZAR 90 €

STATUE THOR

BUSTE DIORAMA SPIDERMAN 135 €

BUSTE IRON MAN I 2

WANTED DEAD OR ALIVE

THE COLLECTOR'S EDITION

SUPERMAN VS WONDERWOMAN 175 €

DIORAMA FANTASTIC 4 220 €

STATUE APOCALYPSE 205 €

DIORAMA CAP AMERICA 350 €

NOUVEAUTES PRECO 6OWEN

BUSTE DRAGON ATTAKUS 180 €

DEVIL ATTAKUS 390 €

BUSTE DRAGON EDITION ATTAKUS

SCRAT ATTAKUS 85 €

SIDESHOW COLLEC
WESTERN GHOST
210 €

DESIGN SAD

DIRECT EDITION

COMIC BOX

NUMÉRO 45
FÉVRIER-MARS 2007
www.comicbox.com

Rédaction : FULL FX, 29 Blvd Edgar Quinet 75014 Paris Tél. : 01 43 20 43 01 - Fax : 01 43 20 29 86.
Rédacteur en chef : Fabrice Sapolsky (fabrice@fullfx.biz). **Rédacteur en chef adjoint :** Xavier Fournier (xfournier@comic-box.com). **Secrétaire de rédaction :** Perrine Rosset (perrine@fullfx.biz). **Traducteur :** Pierre Bisson (pierre@fullfx.biz).
Ont participé à ce numéro : Lise Benkemoun, Izod, Zemo (zemo@comicbox.com), Raphaëlle Raux-Moreau, Yann Belloir.
Spirit of the PAO : Izod.
Couverture originale : Chris Bachalo et Tim Townsend.

Publicité : Denis Vellardocchio/Vellacom Tél : 06 12 06 68 74.

Remerciements : Johanna Audiffred [^_^], Alex Segura, Jeff Suter, Jim McCann, Thierry Mornet, Sébastien Dallain, Matteo Losso, Walter DeMarchi, Jim Lainé, CB Cebulski, Dan Didio, Marco Lupoi, Jo Chen, Emmanuelle Klein.

Éditeur : PANINI FRANCE - Z.I. Secteur D - BP 79 - 06705 ST-LAURENT DU VAR CEDEX - Tél. 04 92 12 57 57 / Fax. 04 92 12 57 58.
Directeur de la publication : Alain Guerrini - **Directeur délégué :** Sébastien Dallain - **Comité de direction :** Alain Guerrini, André Denechere, Sébastien Dallain - **Directeur éditorial européen :** Marco Lupoi - **Rédacteur en chef :** Walter de Marchi - **Responsable marketing opérationnel :** Marjorie Todrani - **Chef des ventes publishing :** Benoît Frappat - **Coordinatrice commerciale :** Lydie Pham

Abonnements : PANINI FRANCE Abonnement, B249- 60732 SAINTE GENEVIEVE Cedex. Tél: 03.44.62.52.95 - E-mail : paninifrance@presse-info.fr. Abonnement France Métropolitaine pour 1 an (6 numéros) : 27 euros. Abonnement France Métropolitaine pour 2 an (12 numéros) : 57 euros.

Impression : Léonce Deprez Z.I. 62620 Ruitz, **Reassort :** X-Media Conseil, 45 rue de Breteuil, 13006 Marseille (04 96 11 05 96).

Commission paritaire : en cours
ISSN : N° 1288-6351 - Dépôt légal à parution.
Imprimé en France/Printed in France.

CRÉDITS COUVERTURE : LES X-MEN, sont ™ & © 2006, Marvel. All Rights Reserved. Used with Permission.
CRÉDITS INTÉRIEURS : Tous les personnages et situations contenus dans ce magazine sont la propriété pleine et entière de leurs éditeurs respectifs. Tous droits réservés.

COMIC BOX est une marque déposée propriété de Lise Benkemoun, Xavier Fournier et Fabrice Sapolsky. © PANINI FRANCE pour l'édition Française. Tous droits réservés. Reproduction interdite.

QUELLE ÈRE EST-IL ?

J'en entends déjà qui sourient. Oui, j'ai osé intituler mon édito comme le titre français de la très célèbre saga des X-Men "*Days of Future Past*" (**Spécial Strange #36**, **Uncanny X-Men #141-142**). J'aurais tout aussi bien pu titrer "*Retour vers le Futur*", mais ça aurait fait moins comics. Si cet édito démarre par une question, c'est parce que Comic Box entre à la fois dans une nouvelle ère, et qu'il renoue avec ses origines à travers une nouvelle formule.

Quoi de neuf alors ? Beaucoup de choses. Tout d'abord, le fond. Comic Box arrive chez un nouvel éditeur. Une nouvelle maison dans laquelle le magazine pourra s'épanouir pour les années à venir. De quelle manière ? Vous en verrez bientôt les effets. Dans l'idée de restaurer la continuité du magazine, nous avons également décidé de profiter de l'occasion pour en rafraîchir la maquette, dépoussiérer certaines rubriques, en ajouter de nouvelles et retrouver la numérotation originelle. Le volume 2 aura donc vécu. Bienvenue dans le numéro 45 ! Notre site Internet, comicbox.com évoluera lui aussi ces prochains mois et deviendra vite le complément indispensable du magazine. Mieux vaut tard que jamais, comme on dit.

■ Mais assez parlé de nous. Place aux comics. Et sur ce front, il faut bien avouer que l'actualité est très chargée. De ce côté de l'Atlantique, c'est Marvel et la saga **Civil War** qui sont au cœur des intrigues. Nous avons déjà largement ouvert nos colonnes au méga crossover de Mark Millar et Steve McNiven. Mais, quand il n'y en a plus... il y en a encore ! Également au programme, un dossier sur le Professeur Charles Xavier. Le mentor des X-Men a été déboulonné plus d'une fois ces dernières années. Et de ses dossiers secrets pour tuer les X-Men aux dernières révélations sur la création des Nouveaux X-Men (parus dans **X-Men : Deadly Genesis**), Charlie n'a pas cessé de connaître la descente aux enfers.

■ Dans la maison d'en face, chez DC, on savoure une année 2006 bien douceâtre. L'éditeur de Superman se paie même le luxe d'être une des compagnies les plus rentables du tentaculaire groupe Time-Warner. Qui l'eût cru ? Pas grand monde. Mais les succès d'**Infinite Crisis** (assez prévisibles) et de **52** (là, nettement moins évident), peuvent donner un moral d'enfer à Dan Didio, l'éditeur en chef de DC qui nous accorde, dans ce numéro, sa première interview française.

■ La lune de miel entre Hollywood et les comics semble bien ne pas vouloir s'achever. 2007 sera encore un bon cru... en quantité du moins. **Ghost Rider**, qui vient d'ouvrir le bal, ne va pas changer la mauvaise opinion de certains sur les comics à l'écran. Le film, bancal et par bien des égards, navrant par sa mise en scène, a échoué là où **Blade** avait réussi. Le Motard Fantôme, personnage un brin 'has been' des seventies, mais dont le potentiel dramatique (pourtant patent !), est traité de manière superficielle et manichéenne. La meilleure scène du film ? Le logo Marvel customisé gothique avec chaînes et pointes. Dix secondes de bonheur sur 1h50. Maigre butin. Tous les regards sont maintenant tournés vers **Spider-Man 3**, qui aura la charge de relever le niveau (on n'attend pas vraiment de miracle du côté de **Fantastic Four 2**). Sam Raimi et son équipe ont déjà prouvé par deux fois leur savoir-faire. Un ratage n'est même pas envisageable. Réponse le 2 mai prochain.

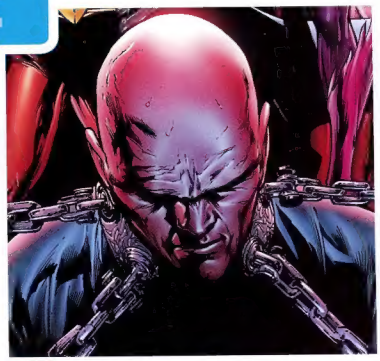
New York, Février 2007. La Grosse Pomme n'avait pas, jusqu'en 2006, le droit à sa convention de comics (alors qu'elle abrite des comic-shops mythiques comme Midtown Comics). Après une première édition organisée de manière assez approximative, tout était en place cette année pour un grand show. Désormais le second lieu le plus prisé de l'univers comics après le Comicon de San Diego.

D'ici là, bonne lecture et rendez-vous en avril pour un numéro très arachnéen...

Fabrice Sapolsky
Rédacteur en Chef

PLUS DE COMIC BOX SUR WWW.COMICBOX.COM et WWW.MYSPACE.COM/MYCOMICBOX

SOMMAIRE



14 LA VÉRITÉ SUR CHARLIE

06 DAN DIDIO

06 EN DIRECT DES USA
Depuis Identity Crisis, l'univers DC est en agitation perpétuelle. Après Infinity Crisis et 52 et avant une année 2007 qui ne semble pas partie pour calmer le jeu, faire un bilan s'imposait : c'est Dan Didio, l'éditeur en chef de DC, qui s'y colle !

12 PLEINS FEUX SUR... LUKE CAGE
Le dur-à-cuire indestructible de Marvel n'a jamais été autant en vue. Désormais membre des Nouveaux Vengeurs, mais aussi marié et papa, ce héros noir emblématique n'a rien perdu de son caractère !

14 X-MEN : LES PÊCHÉS DU PÈRE
À l'issue de la mini-série Deadly Genesis, le prestige du Professeur X en prend un coup. Une fois de plus. Retour sur un parcours plus que chaotique. Connaissez-vous vraiment le mentor des X-Men ?

18 CARNET NOIR
La liste des pionniers disparus s'allonge, hélas, de nouveau. En quelques semaines, ce sont pas moins de trois créateurs de l'Âge d'Or qui sont décédés. La Société de Justice et le Captain Atom sont en deuil...

20 ENTRETIEN AVEC BRYAN HITCH
Cinq ans ! C'est le temps qu'il aura fallu à l'artiste pour produire ses deux volumes des Ultimates. « Hitchy » fait le point sur la série qui a lancé sa carrière et sur certains projets qui, allez savoir, pourraient bien un jour se concrétiser. Tout ça est donc une affaire de temps !

26 PAS SI BÊTE
C'est longtemps par les comics animaliers que la BD américaine à survécu. Pride of Baghdad, We3 et Mouse Gard ont des ancêtres parfois glorieux mais souvent désopilants. Allez, on vous emmène faire un tour au zoo...

31 BIG BISOU
Dans le monde du rock, le groupe Kiss fait un peu partie des meubles. Plus de trente ans que ces musicos maquillés sont devenus des figures populaires, aussi bien dans le son que dans la BD. Après Marvel, McFarlane et Dark Horse, ils lancent... le Kiss Comics Group !

34 ENTRETIEN AVEC TERRY DODSON
Ses héroïnes se reconnaissent à leurs courbes si particulières. Non content d'avoir relancé Wonder Woman aux USA, cet artiste mène également une carrière de ce côté de l'Atlantique, avec Songes, parus aux Humanos.

<<PREVIEW

Avril... ne te découvre pas d'un fil... d'araignée ! À l'approche de Spider-Man 3 au cinéma et d'un nouveau tournant dans les séries régulières du tisseur, Comic Box ne pouvait pas passer à côté du sujet.

31 KISS MY PAGE !

38 BANDE DESSINÉE : STAN LEE PRÉSENTE

Excusez du peu, le scénariste que nous accueillons cette fois-ci n'est autre que "Môsieur" Stan Lee, le papa des Fantastiques, des X-Men et d'un million d'autres héros. Et dans son sillage ? Deux histoires inédites en France mettant en scène Dr. Strange et Spider-Man. Ça ne se refuse pas !

60 ENTRETIEN AVEC CLAYTON CRAIN

Ses dessins numériques ont l'air de peintures. Quand Clayton Crain ne réinvente pas un Ghost Rider furibard pour les besoins du label Max, il s'active sur les aventures de Spider-Man. Rencontre.

63 LE HEROS OUBLIÉ : STARHAWK

Tous les héros que Marvel a créé dans les années 60 sont devenus des classiques. Tous ? Vraiment tous ? Et s'il en restait un qui était tombé du nid avant parution ?

64 PLANCHES CONTACT : JO CHEN

Illustratrice pour des séries comme Runaways (les Fugitifs), Robin ou Buffy, Jo Chen est une artiste discrète. Qui mieux qu'elle-même pouvait nous en dire plus sur ses méthodes ?

68 ENTRETIEN AVEC CHARLES BURNS

L'auteur du corrosif Black Hole fait pour nous un petit retour sur l'ensemble de sa carrière. Faites hurler un bon vieux disque punk et rejoignez-le dans son univers totalement décalé. C'est lui qui invite !

72 BUFFY, RETOUR D'OUTRE-TOMBE

Joss Whedon, le créateur de Buffy et scénariste d'Astonishing X-Men, n'aura bientôt plus à choisir entre ses deux amours. TV et comics se rejoignent pour révéler les aventures inédites de la Tueuse de Vampires.

74 ENTRETIEN AVEC TREVOR HAIRSINE

On le savait à l'aise dans l'univers Ultimate, voilà que dans Deadly Genesis, il nous dessine une génération de X-Men dont on ignorait tout. Certains le pensent débutant, alors que c'est un vétéran confirmé. L'anglais Trevor Hairsine est un artiste plein de contrastes et de surprises.

LE JOURNAL DU FAN

78 L'ACTU CINÉ
Des guerriers spartes à pied font la course avec un type à moto. Le 300 de Zack Snyder et le Ghost Rider de Mark Steven Johnson sont à notre menu du bimestre.

80 ANIMATION
Elles reviennent et elles aiment toujours les pizzas ! Les Tortues Ninja s'attaquent à nouveau au grand écran à travers l'image de synthèse. Leur mission ? Nous faire oublier leurs précédents films!

82 ALTERNATIVE COMICS
Il y a des choses, comme ça, qui vous changent un homme... L'annonce d'un cancer, par exemple. Certains se révoltent, d'autres se résignent. Miriam Engelberg, elle, a fait une BD.

83 FAN FICTIONS
Blue Beetle et Booster Gold dans une pub anti-tabac ? Power Girl en chair et en os ? Question enquêtant sur les dessous d'Infinite Crisis ? Ce ne sont là que quelques-uns des sujets de films de Chris Notarile, l'un des réalisateurs les plus productifs du Net en termes de fanfilms.

84 PLACE NET
On en profite au passage pour réinventer notre rubrique Internet, plus grande et plus jolie ? À vous de nous le dire !

86 GUIDE DE LECTURE
Chaque mois, il en sort, aussi bien dans les kiosques qu'en librairies ou en comic-shops. Coup de projecteur sur quelques comics publiés ces temps-ci.

88 MATCH DE BOX
Pas de Comic Box complet sans vous laisser la parole. Mais ils sont où les sacs postaux contenant vos tonnes de lettres ? On les attend de pied ferme !

90 CULT CORNER
Statuettes ? Figurines ? Gadgets ? Ils se sont échappés de vos revues préférées et prennent du relief par la même occasion. La collectionnite aiguë vous guette !

94 DERNIÈRES NOUVELLES
Allez, quelques infos de dernière minute pour la route...

98 DR PSYCHO
Tuer, c'est mal. Alors pourquoi certains héros semblent avoir le droit de le faire à tour de bras tandis qu'on reproche le moindre écart à d'autres ? À croire qu'il n'y a pas de justice...

LEXICOMICS

Les comics ont leur jargon. Pour les non-initiés comme pour ceux qui veulent réviser, voici un petit lexique...

Comic-book « Bande dessinée » en anglais. Désigne l'objet. Par extension, les comics (au pluriel, parce qu'on ne dit pas UN comics mais un comic !!!) désignent la bande dessinée américaine.

Creator owned Une série dont l'auteur (et non l'éditeur) possède les droits et les personnages.

Crossover Aventure impliquant plusieurs personnages issus de séries diverses et généralement publiée dans ces différentes séries.

Fill-in Se dit lorsqu'un artiste en remplace temporairement un autre sur une série, pour permettre à cette dernière de sortir dans les temps.

Golden-Silver Age Comics parus avant 1956 (Golden) et entre cette date et la fin des années 1970 (Silver).

Mainstream Courant majoritaire de l'industrie des comics. Dans la pratique, désigne Marvel, DC et Image par rapport aux autres studios « indépendants ».

One shot Littéralement, « un coup ». Désigne une histoire complète, en dehors des séries régulières.

Ongoing Se dit de séries régulières, à priori non limitées dans le temps, par opposition aux mini ou maxi-séries.

Relaunch Pratique éditoriale consistant à relancer une série à partir du numéro 1.

Rough Esquisses ou crayonnés.

Sidekick Jeune équipier d'un super héros plus connu (ex : Robin, Bucky, etc.)

Spin-off Série dérivée de la mythologie d'une autre (ex : une série dédiée à Robin est un spin-off de Batman).

Story-arc Cycle d'épisodes formant une histoire complète au sein d'une série mensuelle.

Storytelling Narration, mise en scène.

Tie-in événement/action/série en rapport avec un(e) autre.

En Direct des USA

SI LES LECTEURS FRANÇAIS CONNAISSENT BIEN L'EMBLÉMATIQUE RÉDACTEUR EN CHEF DE MARVEL COMICS, IL EN VA TOUT AUTREMENT DE SON HOMOLOGUE DE CHEZ DC, DAN DIDIO. BIEN QUE TRÈS OCCUPÉ ENTRE LA FIN DE LA SÉRIE 52 (ET DE SA SUITE, VOIR PAGE 94) ET LE PLANNING ÉDITORIAL DE L'ANNÉE PROCHAINE, L'HOMME FORT DE LA DISTINGUÉE COMPÉTITION* A BIEN VOULU NOUS RECEVOIR DANS SON BUREAU POUR UNE ENTREVUE SANS TABOUS. À TOUS CEUX QUI PENSAIENT QUE DC ÉTAIT UNE COMPAGNIE LISSE ET SANS SAVEUR... IL EST TEMPS DE RÉVISER VOTRE JUGEMENT...

En France, peu de gens vous connaissent pour le moment. Qui est donc Dan Didio ?

Je suis éditeur exécutif de DC Comics, ce qui signifie que je m'occupe en majeure partie des titres de super-héros. Nous produisons aux USA entre 50 et 60 comics par mois, regroupant tous les personnages de l'univers DC : Superman, Batman, Wonder Woman, Green Lantern, Flash, Justice League, Teen Titans... Enfin, je crois que vous les connaissez ! (rires). Je suis à ce poste depuis cinq ans maintenant. Je viens du milieu de la télévision où j'ai travaillé pour les chaînes ABC et NBC. J'ai aussi fait un passage dans une société d'animation, Mainframe Entertainment. Nous avons réalisé des séries d'animation telles que **Reboot**. C'est très sympa. Je lis des comics depuis l'âge de 10 ans, et un jour, l'opportunité s'est présentée : Paul Levitz m'a engagé et je n'ai plus bougé depuis.

Vous vous êtes beaucoup investi dans les comics récemment et tout particulièrement avec la série hebdo 52. Pensiez-vous en arrivant que DC devait être ré-indroduit au grand public ?

C'est une question intéressante. Beaucoup de gens connaissent Marvel Comics, Stan Lee, Spider-Man, les X-Men, les Quatre Fantastiques. Mais DC Comics... Quand j'ai obtenu ce poste, j'ai dit aux gens : « *Eh, je bosse chez DC Comics* », et ils me répondaient : « *Oui, la société qui fait Spider-Man...* » ! Du coup, je devais évoquer Batman, Superman, Wonder Woman afin que ça parle à tous. Les gens doivent comprendre que DC est une société à part entière, nous réalisons beaucoup de choses. Mais pour espérer élargir au-delà de Superman, Batman et Wonder Woman, nous devons nous montrer tels que nous sommes, avec tout ce que nous faisons. Et quand je dis ça, je ne parle pas qu'en mon nom, mais pour celui de tous les gens de l'équipe...Le risque de se faire remarquer, c'est de devenir l'homme que tout le monde veut abattre, tant par la concurrence que par certains lecteurs qui préféraient "avant".

Ça me va, je suis habitué ! (rires). Les gens lisent nos comic-books et les apprécient. C'est une expérience personnelle. Ils sont attachés aux personnages et à leurs vies. Ils ont besoin d'en discuter avec quelqu'un, de réagir. Vous avez, par exemple, les forums sur Internet. Avant, ils écrivaient aux créateurs. Nous essayons d'établir un dialogue avec la construction de ce que nous appelons « DC Nation page » à la fin de chacun de nos comics. C'est discret, censé être drôle et ça contient un peu d'informations. Mais c'est surtout supposé exprimer notre énergie. C'est un lien avec nos lecteurs. Je ne prétends pas les informer mais leur montrer que nous nous amusons sur ce que nous faisons.

Quand vous avez commencé, l'univers DC était « en chantier ». Je suppose que votre première tâche a été de le réunifier, de créer un nouveau monde, non ?

Le problème avec DC Comics... je ne devrais pas dire le « problème », mais bon... si on compare Marvel et DC, on constate que Stan Lee a créé Spider-Man, Hulk, les X-Men, les Quatre Fantastiques... Tout vient de la collaboration d'un homme avec d'autres artistes. Chez DC, ça s'est passé à coups de rachats successifs... On a DC Comics, All-American Comics, Quality Comics... Le monde de Captain Marvel doit donc fonctionner avec celui de Superman ; Plastic Man avec celui de Batman. Ils reflètent les comportements des sociétés que nous avons acquises. Et quand vous voulez créer un univers les englobant, tout ne coïncide pas comme prévu. La première chose que nous voulions était de réaliser un monde avec son caractère propre, où chaque personnage aurait sa place, comme s'ils venaient tous du même endroit.

? REPERES

Base d'opération :
New York (USA)

Ses séries phares :

Scenariste :
-Reboot (série TV, Mainframe)
- Superboy (DC)

Éditeur en chef :
- Identity Crisis
- Infinity Crisis
- 52
- Countdown

Entretien avec Dan Didio

Maître des clés

Ci-dessus : Voici l'image mystère que DC a posté sur le Net tout début février. Du coup, de nombreux fans américains se sont empressés de chercher une explication au mystère... Le dessin, réalisé par Phil Jimenez, contient des clés pour comprendre l'avenir de l'univers DC. Vous avez une idée de ce qu'il veut dire ? Si vous êtes trop occupé pour y réfléchir ou simplement trop curieux, reportez-vous à la page 94.

Vous avez une large palette de personnages. Combien en tout ?

C'est une question piège ! Vous devriez demander à quelqu'un d'autre dans le bâtiment ! (rires). C'est amusant que vous parliez de ça car nous avons voulu faire une encyclopédie. Nous nous sommes dits : « *Mettons les 500 meilleurs* », et au fur à mesure, la liste a atteint 1 000 personnages. Et encore, on supprimait des noms ! C'est cela qui est excitant car chaque personnage est unique, ce qui fait que nous avons d'autant plus d'histoires à raconter.

Comment réagissez-vous aux critiques ? Car elles existent, même si elles sont plutôt positives.

Il y en a ? C'est vrai ? (rires).

Certains disent que pendant longtemps, DC sortait du lot en créant de nouveaux labels, de nouveaux formats. Maintenant, ils ont l'impression qu'il emprunte à la compétition.

Bonne question. Il y a deux DC. Celui dont je m'occupe, comprenant l'univers des super-héros, et il y a le reste : Vertigo, Wildstorm, le nouvel label Minx (pour les adolescentes, nous y reviendrons dans le prochain numéro - NDLR). Bref, du nouveau matériel, constamment renouvelé, explorant de nouvelles directions. Beaucoup de gens ne se braquent que sur le monde des super-héros et disent : « *Rien de nouveau ne sort* ». Nous venons de rappeler que nous avons environ 2 000 ou 3 000 personnages avec lesquels jouer. Nous devons donc en profiter et nous amuser tant que nous le pouvons. Mais pour ce qui est de l'innovation en matière de format, d'édition, regardez ce qui se passe autour de vous. Si les lecteurs veulent trouver quelque chose de nouveau et d'excitant, ils peuvent aller faire un tour chez Wildstorm ou Vertigo.

Votre travail principal est de reconnecter DC avec son passé ?

Oui. Je raconte toujours cette blague : vous pouvez savoir quand un fan a commencé une série en lui demandant sa version préférée du personnage (rires). C'est mon Blue Beetle, mon Manhunter, mon Flash, mon Green Lantern. Chacun a son personnage favori. Mais nous devons continuer de les faire évoluer, de les faire grandir. Il faut changer leur caractère pour les adapter au monde qui change autour de nous. Si nous restons confinés, nous serons oubliés à cause de notre manque d'adaptation.

Quand vous avez lancé Identity Crisis, qui fut la première étape du monde DC actuel, votre objectif n'était pas seulement d'amener les meurtriers et les violeurs dans les comics populaires, c'était aussi d'imaginer de nouvelles histoires ?

Tout d'abord, ce n'est jamais un objectif d'introduire le meurtre et le viol ! (rires). Ces crimes n'étaient pas le point de départ de l'histoire. J'avais deux buts avec **Identity Crisis** : en premier lieu, montrer le risque et les dangers qu'affrontaient les héros dès qu'ils enfilaient leurs costumes. Ils deviennent dès lors une menace pour eux-même, mais aussi pour leurs familles. Malgré cela, ils choisissent d'être des héros et d'aider les gens, peu importe le danger. Ensuite, nous voulions montrer les répercussions de ces actions. Plus la menace est importante, plus le héros en sort grandi. Nous devions montrer en quoi nos personnages étaient différents. À l'origine de l'univers DC, nous avions plusieurs personnages un peu trop parfaits, très américains ! La vérité, la justice et le "rêve américain" (rires)... Ces histoires sont devenues ennuyeuses : les héros résolvaient tous les problèmes de la même façon. Avec Identity Crisis, nous avons montré comment des héros qui travaillent ensemble peuvent s'éloigner et se séparer pour des divergences d'opinions et d'idéaux. En les séparant, chacun avait sa personnalité, son propre point de vue et, je l'espère, est devenu plus fort en tant que membre d'un groupe.

Ci-dessus : Superboy #94. La "première apparition" de Dan Didio chez DC, en tant que co-scénariste de ce numéro bouche-trou, avec Jimmy Palmiotti. En bas : Flash. Après Infinite Crisis, la série a redémarré au numéro 1 mais n'a pas tenu ses promesses. Heureusement, Dan Didio a corrigé le tir en confiant la série à une autre équipe dès le #9. Ouf !

Identity Crisis est le fils illégitime de la saga de la JLA : La Tour de Babel dans laquelle Batman est éjecté de la Ligue. Diriez-vous que c'était le début d'une nouvelle époque pour les super-héros, qu'ils étaient davantage confrontés à la vie réelle que précédemment ?

C'est exact, c'était notre but et une bonne partie découle effectivement de la Tour de Babel. Il n'était pas question de faire des petits changements qui n'auraient rien apporté au final. Nous voulions observer l'interaction entre nos héros. Pour moi, ce fut le commencement de ce que je crois être un niveau supérieur d'aventures, de défis et de menaces pour le DC Universe. Et nous avons eu de bonnes réactions pour tout ça.

Excepté la question marketing, pourquoi le monde avait besoin d'une nouvelle Crisis ?

Nous travaillons avec tant d'interprétations et d'incarnations de nos personnages : le Golden Age, le Silver Age... Si vous regardez la première Crisis, les changements furent défaits un à un dans les mois qui suivirent. Les gens continuent de parler de Crisis, certains la connaissent, d'autres non. Supergirl et Hawkman ont changé plusieurs fois de formes. Mon idée était de se focaliser sur l'avenir et de dire au revoir au passé une dernière fois. Cette saga fonctionne selon plusieurs axes : une grande histoire pleine d'action, expliquant en même temps les récits de continuité et notre manière de les expliquer. D'une certaine façon, elle nous permet de refermer la porte du Golden et du Silver Age. Une façon de dire : « *Nous savons que vous aimez ces personnages, c'est l'occasion de leur dire adieu avant que nous refermions ce chapitre et que nous nous tournions vers l'avenir* ». L'univers DC repose sur son histoire, sur ses filiations. Nous devons donc prendre ce que nous aimons de ces époques, nous reconstruire et avancer.

Apparemment, durant le processus, certaines séries ou personnages n'ont pas eu l'effet attendu. Que feriez-vous différemment ?

C'est dur à dire. J'ai toujours pensé que si quelque chose ne marchait pas, ce n'était pas la faute d'une personne en particulier, mais celle de tous.

Vous savez de quoi je veux parler... Wonder Woman !

Oh ! Ce n'est pas ce à quoi je pensais. Ce qu'il s'est passé, c'est que nous avions un bon lancement et nous étions prêt. Puis nous avons rencontré plusieurs problèmes durant la production. C'est malheureux car nous avions beaucoup d'attente sur ce titre. Et le fait qu'il ne sorte pas dans les temps, des tas de lecteurs ont été frustrés. C'était de notre faute. À présent, notre objectif est de remettre le titre sur les rails dès cette année. Nous avons déjà de bonnes histoires en prévision. Ma promesse est de sortir le titre avec plus de régularité, contrairement à notre engagement précédent que nous n'avons pu tenir. Ce n'est pas juste pour les fans, ils sont excités, ils attendent, nous devrions pouvoir sortir le titre.

Et le nouveau Flash ? Le titre a été une énorme déception de l'après Infinite Crisis. Était-ce le choix du personnage ? Les dessins ? L'histoire qui n'avançait pas assez vite... ?

Il faut avoir à l'esprit que les gens qui travaillent sur ces histoires ont une vraie vie en parallèle, des responsabilités. Nous avons connu différents problèmes, mais je peux rassurer les fans de Flash... un nouveau scénariste est à bord, Marc Guggenheim, et il nous a déjà apporté d'excellentes histoires. Il y a plusieurs retournements de situations qui devraient tenir en haleine les fans pour l'année à venir.

Il sera peut-être plus dur pour vous d'attirer l'attention du lectorat sur une série dont le premier numéro n'a pas comblé les attentes.

C'est vrai. Mais on peut toujours rebondir. J'espère vraiment que les gens nous laisseront l'opportunité de rétablir le personnage. Je crois que la série commence à trouver ses marques, sa propre personnalité, ce n'est pas le Flash de l'époque Wally West ou celle de Barry Allen. J'ai envie que les gens donnent sa chance au nouveau détenteur du nom. Il y a de grands projets pour lui.

Y-a-t-il la place pour tous ces personnages ? Les gens veulent les voir.

Peut-être. Flash est différent mais en même temps, on retrouve des échos de ces personnalités de l'un à l'autre. Il y avait tellement de Barry dans Wally, qu'aujourd'hui, on trouve un peu de Wally dans ce Flash débutant. Nous devons essayer de les distinguer l'un de l'autre.

Vous n'avez jamais eu ce problème avec Jay ?

Jay est à part. Il est marié, plus âgé. Mais en remontant en arrière, on s'aperçoit que Barry devenait un peu comme Jay en étant marié. Puis Wally s'est marié à son tour et s'est installé. Nous voulions quelqu'un de plus jeune, de plus amusant.

À l'autre bout de la ville, l'autre éditeur en chef se pose beaucoup de questions au sujet du mariage de Spider-Man. Je sais que la question revient toujours sur le tapis en ce qui concerne le mariage de Superman, mais le statu quo est-il à l'abri ?

Il l'est pour l'instant. Ce mariage, ce n'est pas une histoire que j'aurais raconté, mais il existe et il n'y a pas à revenir dessus. Superman représente tant d'idéaux... Je crois que nous n'avons pas encore exploré tous les aspects de la relation Clark/Lois/Superman.

Vous auriez pu changer ça durant One Year Later...

Oui, mais nous avons préféré ajouter quelques autres nouveautés. Ils ont agrandi leur famille en comptant un membre de plus. Ça relance la dynamique de leur relation de couple, ce qui est très intéressant. Et nous leur réservons encore quelques surprises.

Sans révéler trop de choses à ceux qui ne les auraient pas encore lues, était-ce intentionnel ou une pure coïncidence d'avoir publié en même temps des sagas dans lesquelles Superman et Batman se posent des questions familiales similaires (dans les épisodes One Year Later) ?

J'aimerais dire que c'était intentionnel (rires), mais ce n'était pas le cas. Grant voulait raconter son histoire, Geoff Johns et Richard Donner la leur. Elles sont arrivées indépendamment au même moment. Mais vous savez quoi ? Ce n'est pas grave. Car ce ne sont pas les même histoires. Elles n'ont pas les mêmes dénouements.

52 est l'événement de l'année. Vous devez en être fier. Comme DC a un passé avec les séries hebdomadaires, était-ce difficile de mettre cette machine en marche ? Vous saviez où vous alliez ?

Avant tout, ce genre de comic-book hebdomadaire n'avait jamais été fait auparavant aux USA. En tout cas, pas dans ces conditions. Notre défi résidait dans la coordination et la réalisation des dessins. Nous voulions quelque chose de consistant, dans lequel s'imbriquait le reste des séries. Par le passé, il existait des séries hebdomadaires, mais ça restait les mêmes histoires dans des endroits différents. Ici, nous avons une saga en 52 parties. Nous avons commencé à produire la série dix mois avant que le premier numéro ne sorte. Aujourd'hui, nous avons encore trois mois d'avance.

Et après ça ?

Nous avons construit une machine, nous savons ce qui fonctionne et ce qui ne fonctionne pas. Pour notre prochaine série hebdomadaire, ça sera cependant avec une équipe créative différente. Ce travail (qui demande beaucoup de coordination), les stresse plus que nous le pensions. Ils sont

épuisés. Mon but n'est pas de créer un autre groupe d'auteurs, mais un processus de travail nous permettant d'atteindre le même niveau d'excellence.

Avez-vous été surpris par la popularité de 52 ?
Le concept est la star, l'équipe de production sont les stars, les artistes sont les stars. Regrouper Grant Morrison, Geoff Johns, Mark Waid et Greg Rucka était essentiel pour le succès de ce comic. Vous avez quatre scénaristes, à la sensibilité différente, qui connaissent l'univers DC intimement. Nous ne voulions pas d'une histoire gigantesque avec une fin spectaculaire. Chaque histoire principale a un dénouement. À la fin, vous voyez la situation actuelle et le prochain hebdomadaire vous entraîner vers l'avenir. Mais ce n'est pas la fin du DCU, nous devons toujours sortir nos 50 à 60 comics par mois ! (rires).

Quand on possède toutes ces séries, pourquoi avoir besoin de faire d'autres spin-offs, mises à part les ventes ?
Les ventes sont une raison suffisante pour moi ! (rires). J'aime montrer la diversité de l'univers DC. Il ne s'agit pas que de Batman, Superman, la JLA... Il existe des personnages secondaires qui restent dans leurs coins, et dont les histoires ne peuvent être racontées dans une série Superman ou Batman.

Qu'en est-il des statuts de personnages comme Blue Beetle ou Booster Gold, des « has-been » dont tout le monde parle aujourd'hui ?
Je continue de croire que les gens parlent du personnage de Ted Kord/Blue Beetle simplement parce qu'il est mort (rires).

Donc pour être célèbre dans les comics, il faut être mort ?!
Comme pour les peintres ! (rires).

Après 52, qu'adviendra-t-il de personnages comme le mystérieux Supernova ? On continuera de le voir sous cette identité ou utilisant son autre alter ego (que nous nommerons pas pour ne pas gâcher la surprise - NDLR) ? Supernova a-t-il un avenir en tant que tel ?
Une idée pareille devrait avoir sa propre série, vous ne croyez pas ? (rires).

Clairement, oui !
Tant mieux ! Si nous voyons le potentiel et si nous pensons que l'histoire n'est pas finie, nous trouverons un moyen de la raconter.

Quand vous avez commencé, les relaunch étaient souvent synonymes de succès. Les récents exemples ont été moins bien reçus. Le marché n'est-il pas prêt pour ce genre d'événement ?
Je crois que nous avons lancé trop de produits en même temps. Certains d'entre eux n'étaient pas aussi solides que prévu. Je pense que nous travaillons avec des personnages qui, peu importe la façon dont ils sont écrits, ne marcheront jamais comme des concepts de premier plan. Certaines séries n'ont jamais été un gros succès mais nous les avons conservées, nous croyons en elles, en espérant qu'un jour, quelqu'un trouvera le ton juste. Nous testons également de nouvelles idées.

DC est connu pour publier ses personnages même si les séries ne se vendent pas très bien, comme Aquaman par exemple. Quoi de vrai derrière cette réputation ?
Je ne crois pas en ce concept pour plusieurs raisons. Tout d'abord, si ça ne se vend pas, si personne ne lit la série, pourquoi la faire ? Ensuite, si vous produisez quelque chose et que personne ne le lit, ça donne l'impression que le personnage n'est pas important. En ce qui concerne les artistes, ils s'investissent énormément dans leurs séries. Si nous croyons en eux, reconnaissons leurs talents, nous préférons alors les mettre sur un autre titre. C'est mieux pour tout le monde. Continuer de sortir une série parce que nous l'avons toujours fait, endommage le personnage et les artistes travaillant dessus.

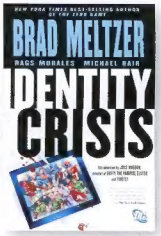
Mais les bonnes histoires font les bons comics ?
Absolument. Mais si ces types ont de bonnes histoires à raconter, c'est mieux qu'ils le racontent dans une série qui concentre plus l'attention.

Vous avez déjà dû y penser, mais, êtes-vous conscient que le succès actuel est la conséquence du changement de marché auparavant orienté vers les artistes qui sont aujourd'hui tournés vers les scénaristes ?
Nous travaillons avec tant d'artistes fabuleux : Jim Lee, Carlos Pacheco, Adam et Andy Kubert, Ed Benes, Ivan Reis... Ce n'est pas que l'artiste, c'est la combinaison artiste/scénariste. Vous devez avoir des histoires intéressantes et de bons scénaristes pour les raconter, ainsi que des créateurs talentueux pour les mettre en images, et bien sûr, les héros dont les aventures sont relatées. C'est un tout.

Même si le marché le réclame, ces dernières années ont marqué une différenciation entre Marvel et DC. Pourquoi le besoin de contrats exclusifs ? Est-ce une évolution naturelle ?
Ce n'est pas la même chose qu'avant. Je viens du milieu de la télévision. Je travaille sur des contrats, comme je le faisais avant. De plus, nous rechercherons un engagement sur le long terme pour raconter de longues épopées. J'aime l'idée de travailler avec les même personnes du début jusqu'à la fin de ces histoires. En leur faisant signer un contrat, je leur montre mon engagement envers eux et ils me le rendent. Du point de vue de l'artiste, ça assure une sécurité car ils sont généralement free-lances. Aux USA, nous rencontrons toujours ce problème de cotisations. J'ai une idée que j'appelle

Ci-dessus :
52, la série hebdomadaire choc de DC. Sur cette couverture, Clark Kent est en difficulté... Mais un nouveau héros, Supernova, s'apprête à le secourir !
En bas :
Action Comics. Désormais écrite par Geoff Johns et le réalisateur Richard Donner, avec Adam Kubert, débauché de chez Marvel, aux crayons.

la « shinny penny theory » (la théorie de la pièce brillante) : les gens s'engagent toujours à faire quelque chose jusqu'à ce que quelqu'un leur présente une pièce de monnaie plus brillante, et alors ils ne veulent plus que cette pièce. Signer des contrats exclusifs permet de supprimer cette distraction empêchant naturellement les artistes de travailler correctement. C'est un gain de productivité pour tout le monde. Ça permet de créer sa propre identité, à la fois pour Marvel et DC.



En haut : Omac, le concept créé par Jack Kirby, a été l'un des éléments importants du crossover Infinite Crisis et au-delà.
Ci-dessus : Identity Crisis, la saga initiale qui a lancé la machine et fait tomber les dollars.
À droite : Spirit, un des personnages dont DC est fier de publier les aventures.
Ci-dessous : Wonder Woman, une série qui a du mal à trouver son rythme...

Les changements n'en sont que plus spectaculaires.
Absolument. Dans mon enfance, j'aimais Sal Buscema, John Buscema... jamais chez DC. John Romita... jamais chez DC. Les gens continuent de me parler des crossovers Marvel/DC, mais nous avons fait tout ce qui était faisable. Poursuivre deviendrait ennuyeux. Mais il y a des talents dans les deux camps. Si vous êtes un artiste ou un scénariste et que vous voulez faire du Batman, alors venez par ici !

Et les nouveaux concepts ? Si quelqu'un vous amène un nouveau concept solide, le regarderiez-vous ?
Toujours. La porte est tout le temps ouverte. Ça vaut souvent le coup.

Comment expliquez-vous qu'après les créateurs, les éditeurs soient aujourd'hui sous le feu des projecteurs ?
Chez Marvel, les gens connaissaient les nouveaux éditeurs en chef : le nouveau Stan Lee, le nouveau Roy Thomas. Le patron est toujours connu. Même si c'est Joe Quesada (désolé Joe !). Chez DC, nous n'avions pas les mêmes réactions, mais nous avions des gens comme Julius Schwartz ou Carmine Infantino.

Avec Internet, il est plus facile de se tenir au courant.
Il n'y a pas que ça. Avant, les lecteurs écrivaient aux éditeurs, ils les connaissaient quand ils devaient envoyer leur courrier.

Qu'en est-il des projets spéciaux ? Avec toutes ces sagas dans l'univers DC « classique », reste-t-il de la place pour des projets spéciaux comme le Dark Knight de Miller ?
Toujours. Le meilleur exemple : le Captain Marvel de Jeff Smith. Il a fallu presque cinq ans pour le réaliser mais il sort enfin. C'était un projet spécial que nous ne voulions pas abandonner, car nous y croyions. La porte reste ouverte pour ce type de projets.

Ça signifie qu'un jour, nous verrons le Batman de Frank Miller dont il parle depuis des années...
Je suis sûr que quelqu'un le verra ! (rires). J'aimerais bien. Mais en considérant maintenant le fait que Frank est très occupé à réaliser ses films... Je sais qu'il a déjà écrit 18 pages, et il veut en écrire plus de 300 !

Qu'en est-il de la ligne All-Star dont tout le monde a envie, mais que personne ne voit ?
Moi aussi je veux les voir ! (rires). All-Star Superman continue tranquillement. Grant (Morrison) et Frank (Quitely) avancent sur la série à leur rythme. Jim Lee m'a amené quelques pages du numéro 5 de All-Star Batman, il s'est remis en selle. Il tient à fournir ses pages sur un rythme plus soutenu. Le script de Frank Miller est déjà en boîte, n'attendant plus que Jim. De plus, nous allons avoir deux nouvelles séries : **All Star Batgirl** et **All Star Wonder Woman.** Nous attendons qu'Adam Hugues avance sur **Wonder Woman**, il a déjà écrit le « plot » de plusieurs épisodes. Geoff a fini le script du premier épisode de **All Star Batgirl** et il patiente que J.G Jones soit libre de son engagement sur les couvertures de **52.**

Une petite question au sujet du Spirit, puisqu'il a une place spéciale chez DC... Le reste des personnages de Will Eisner est reparti chez les ayant-droits de l'auteur. Pourquoi était-il important de conserver le Spirit chez vous ?
Pour moi, le Spirit est important dans le monde des comics car son créateur est essentiel. Il a été une telle inspiration pour les artistes de notre époque ! Sa manière de raconter les histoires était incroyable. Nous n'avons jamais réussi à faire aussi bien que lui, mais nous voulions capturer l'essence du Spirit.

Comment est réparti le temps de Dan Didio pour les autres univers ?
Durant ma première année, j'ai pris part à la production de Vertigo et Wildstorm. Mais actuellement... j'ai peu de temps libre. Je m'occupe encore de Wildstorm sur le plan artistique.

On a l'impression que Wildstorm a du mal à trouver sa place au sein de DC...
Avec les événements à venir, nous avons l'intention de rapprocher un peu plus l'univers de DC à celui de Wildstorm.

DC s'est toujours préoccupé du marché international. On se souvient de séries qui lorgnaient particulièrement dessus, comme Justice League International. Quand vous planifiez une nouvelle série, gardez-vous dans un coin de votre cerveau la façon dont le public étranger va la recevoir ?
Oui. On doit le faire. C'est l'un des éléments clés de 52 : s'ouvrir et réaliser qu'il y a un monde entier à découvrir. Il ne faut pas penser qu'à nous. J'ai assisté à une convention à Barcelone, il y a deux ans, et c'était impressionnant de voir tous ces gens lisant nos comics. Même chose en France ou au Royaume-Uni. Nous collaborons avec des artistes en Italie, au Brésil, en Asie...

Propos recueillis par Fabrice Sapolsky, MIs en forme par Pierre Bisson

*Dans les années 60, Stan Lee avait trouvé la parade pour évoquer DC sans la nommer, il l'appelait la "Distinguée Compétition". Depuis, Marvel utilise abondamment cette affectueuse boutade.

SNIKT!
ABONNEZ-VOUS À
COMIC BOX
ET TRANCHEZ LES PRIX DANS LE VIF !
30% D'ÉCONOMIE SOIT 27 € AU LIEU DE 39 €
1 AN
40% D'ÉCONOMIE SOIT 46 € AU LIEU DE 78 €
2 ANS

BULLETIN D'ABONNEMENT

À retourner avec votre règlement sous enveloppe affranchie à :
PANINI FRANCE Abonnement-COMIC BOX
13249- 60732 SAINTE GENEVIÈVE Cedex. - E-mail : paninifrance@presse-info.fr
ou abonnez-vous par téléphone au : 03 44 62 52 95

CB46

NOM _____ PRÉNOM _____

ADRESSE _____

CODE POSTAL _____

VILLE _____ PAYS _____

email _____ TEL. _____

☐ **Oui, je m'abonne à COMIC BOX POUR 1 AN** et je choisis l'offre avec 30% de réduction, soit 6 numéros pour 27 € (CB001)

☐ **Oui, je m'abonne à COMIC BOX POUR 2 ANS** et je choisis l'offre avec 40% de réduction, soit 12 numéros pour 46 €** (CB002)

☐ Oui, j'habite les DOM-TOM ou l'étranger et je m'abonne à COMIC BOX, soit 6 numéros pour 35 €

** OFFRE RÉSERVÉE A LA FRANCE MÉTROPOLITAINE SEULEMENT JUSQU'AU 30/04/2007

Je règle mon abonnement
☐ par chèque bancaire ou postal, libellé à l'ordre de PANINI
☐ par carte bancaire n° _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _
Date d'expiration _ _ / _ _
Notez ci-contre les 3 derniers chiffres du numéro inscrits au dos de votre carte, près de la signature _ _ _

Date et signature obligatoires

Votre abonnement parviendra 15 jours avant la sortie du titre entrera en vigueur au numéro suivant. Conformément à la loi informatique et libertés du 6 janvier 1978 (art. cle 27), vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des données vous concernant. Par notre intermédiaire vous pouvez être amenés à recevoir des propositions d'autres entreprises. Si vous ne le souhaitez pas, il vous suffit de nous écrire en indiquant votre nom, prénom, adresse et numéro d'abonné ou de cocher ici ☐

UN PERSONNAGE DE COMICS FAIT L'ACTUALITÉ DU BIMESTRE.

LUKE CAGE

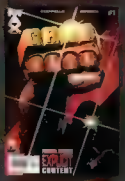
TOUT DROIT SORTI DU GHETTO DE HARLEM, LUKE CAGE N'A PAS TOUJOURS EU LA VIE FACILE. LONGTEMPS, LA FIGURE DU « NOIR EN COLÈRE » LUI COLLA À LA PEAU, AVANT DE LE FAIRE TOMBER DANS L'OUBLI. JUSQU'À CE QUE LA BAGUETTE MAGIQUE DE BENDIS NE VIENNE L'EFFLEURER...

Luke Cage#1 (1972)

Power Man#17 (1974)

Power Man & Iron Fist #50 (1978)

Cage#1 (1992)


Cage#1 v2 (2002)

New Avengers Annual#1 (2006)

Des héros noirs, il n'en existe pas beaucoup. Mais des héros qui se font payer pour mettre leur don et leur puissance au service de n'importe quel quidam, alors là, c'est quasi inexistant. Voire absolument dérangeant. Luke Cage, alias Power Man, n'est pas de ceux qui s'effaroucheront d'un tel concept. S'il est doté de talents uniques, pourquoi ne pas toucher un petit chèque de remerciement, à l'instar de n'importe quel travail ?

C'est en juin 1972 que le personnage apparaît pour la première fois, dans Luke Cage, **Hero for Hire #1**. Créé par Archie Goodwin et John Romita Sr. (ce dernier invente le look si particulier du personnage), il est alors le premier afro-américain à obtenir sa propre série dans l'univers Marvel. À l'époque, l'homme noir a forcément des revendications sur le monde. Il est évidemment en guerre contre la terre entière. Une caricature qui influera fortement les débuts de carrière de Luke Cage. Sortant d'un ghetto de Harlem, il évolue dans un gang et commet de menus larcins, avant que son meilleur ami ne le trahisse. Le voilà, directement et déloyalement, propulsé à la case prison. Histoire d'accumuler tous les soucis de la terre en même temps, il y subit de violentes discriminations raciales. Si, pour beaucoup, l'aventure se serait terminée là, celle de Cage se transforme à cet instant en véritable destinée. Le docteur Burstein lui propose de laver sa réputation s'il participe à une expérience scientifique (nous ne sommes pas très éloignés des origines de Captain America)... Bien sûr, cela tourne mal et Cage, déjà bien bâti, développe une méga superpuissance. Doté de sa nouvelle peau pare-balle, il n'a plus aucune raison de moisir en cellule, et le temps d'un battement de cils, le voici qui prend ses cliques et ses claques. Comme la plupart de ses congénères, il choisit New York pour embrasser son rôle de super-héros. Après quelques temps, il se fait appeler Power Man, puis abandonne le mode solo pour marcher en équipes : aussent-elles un besoin à satisfaire, qu'il se porte volontaire pour "seulement" quelques poignées de dollars... C'est ainsi qu'il remplace un temps La Chose dans Les Quatre fantastiques et combattra dans les mêmes temps aux côtés des Défenseurs.

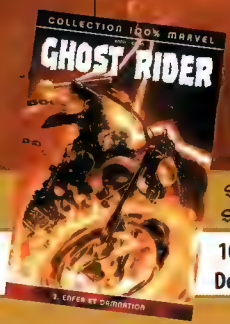
En 1977, le personnage ne fait plus vendre. Marvel décide alors de l'associer à un autre super-héros : Iron Fist, le roi des arts martiaux. Ensemble, ils créent une agence de héros à louer, à mi-chemin entre mercenaires et détectives sponsorisés. La recette fonctionnera pendant plusieurs années, jusqu'à ce que Marvel décide d'abandonner **Power Man & Iron Fist** (au #125, ce qui n'a rien de déshonorant). S'ensuit alors une période de chômage technique où le personnage apparaît comme guest star, sans vraiment avoir sa place dans l'univers Marvel (un vague projet d'en faire un Vengeur tombe à l'eau vers la fin des années 80). Puis une courte série solo connaîtra vite l'échec. Tout ça en se cofinant toujours la figure du Bad Boy, comme ce fut le cas avec la mini-série **Cage** (Azzarello & Corben) en 2002.

C'est là qu'un homme providentiel surgit dans le destin de Luke Cage. Brian Michael Bendis prend Power Man sous sa coupe et lui dessine des rôles beaucoup plus profonds. Dans **Alias**, puis dans **The Pulse**, Cage trouve sa place aux côtés de Jessica Jones. Bendis, grand amoureux de sa défective, en profite pour créer entre eux des liens plus que pénétrants. Qui ne se souvient pas de cette scène érotico-polémique entre Cage et Jones ? La romance va d'ailleurs fonctionner puisque l'ex-super-héroïne et l'ex-mercenaire vont se marier et avoir une petite fille. En 2003, Cage remonte définitivement la pente en intégrant les New Avengers. Au sein de cette équipe fédératrice, il incarne une nouvelle fois les muscles, tout en ayant développé une sorte de sagesse limite moralisatrice. Dans le premier arc, ne le voit-on pas empêcher des prisonniers de s'échapper, oubliant que lui-même avait autrefois opté pour cette alternative ? Depuis quelques temps, le cynique plein de colère s'est assagi. Pour que sa fille grandisse dans un monde paisible, Luke Cage change en devenant une sorte de morale sociale au discours de Robin des Bois pour embrasser, enfin, sa fonction de « héros à but non lucratif ». Peu loquace jusqu'ici, les événements de **Civil War** vont lui permettre de donner à nouveau de la voix...

Raphaëlle Raux-Moreau

GARTH ENNIS & CLAYTON CRAIN

GHOST RIDER



SON PACTE AVEC LE DIABLE L'A CONDAMNÉ AUX ENFERS.
SEUL UN ÊTRE DE LUMIÈRE POURRAIT LE DÉLIVRER DES TÉNÈBRES.

100% MARVEL : GHOST RIDER • 144 pages • 12,00 €
Déjà disponible en librairie

panini COMICS
www.panini-comics.fr

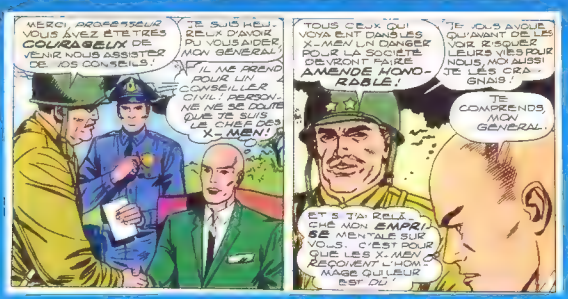
MARVEL 100%

LE VRAI VISAGE DE CHARLES XAVIER, CRÉATEUR DES X-MEN...

LES PÊCHÉS DU PÈRE

PROFESSEUR BIENVEILLANT (ET FONDATEUR) DES X-MEN, ÉQUIVALENT POUR LA CAUSE MUTANTE DE MARTIN LUTHER KING OU ENCORE L'UN DES PRINCIPAUX SCIENTIFIQUES AU MONDE, CHARLES XAVIER EST UNE FIGURE FORTE DE L'UNIVERS MARVEL. CEPENDANT, À L'ISSUE DE DEADLY GENESIS (PARU CES DERNIERS MOIS EN VF DANS ASTONISHING X-MEN), SON PRESTIGE A UNE NOUVELLE FOIS PRIS UN COUP. ET SI LA SCOLARITÉ DES X-MEN N'ÉTAIT PAS TOUT À FAIT CELLE QUE VOUS CROYIEZ ?

Au [illegible] de son récent saga, **Deadly Genesis**, résumons un peu : Le Professeur X, vénérable maître à penser des X-Men, vient d'être révélé comme un manipulateur de la pire espèce. Il y a quelques années de cela, vers la toute fin de la première promotion (Angel, Iceberg, le Fauve...), et juste avant l'arrivée de ce qui est aujourd'hui considéré comme la seconde génération du groupe (Wolverine, Tornade, Diablo, Colossus...), ce bon professeur a tout simplement recruté une autre équipe de X-Men (appelons-la « 1.5 »). Un quatuor de mutants que Charles Xavier a envoyé au combat après les avoir préparés à la hâte et qui a été portée disparue (ses membres sont morts pour la plupart). Le vrai crime de Xavier, dans l'histoire, c'est l'orgueil. Il a sacrifié par négligence l'équipe 1.5 dans un souci de libérer ses « vrais enfants », les élèves qu'il connaissait depuis plus longtemps. Une fois la tentative devenue catastrophe, il n'a pas supporté le poids de son propre échec et a alors lavé le cerveau de toutes les personnes impliquées pour effacer de leur esprit ces X-Men inconnus. Dans **Deadly Genesis**, avec le retour d'un des X-Men oubliés (Vulcain, frère de Cyclope), les mémoires reviennent et Charles Xavier, tout penaud et privé de ses pouvoirs, se demande comment recoller les morceaux. Le Professeur X, sacrifiant des ados et manipulant ses élèves, ça fait tâche. En même temps, ce n'est pas tout à fait comme si ce personnage avait attendu 2007 pour montrer qu'il n'était pas tout blanc. Autant de bouts d'histoires qui, regardés sous un certain angle, racontent différemment les relations du Prof et de ses élèves.


MERCI, PROFESSEUR ! VOUS AVEZ ÉTÉ TRÈS COURAGEUX DE VENIR NOUS ASSISTER DE VOS CONSEILS !
JE SUIS HEUREUX D'AVOIR PU VOUS AIDER, MON GÉNÉRAL !
IL ME PREND POUR UN CONSEILLER CIVIL ! PERSONNE NE SE DOUTE QUE JE SUIS LE CHEF DES X-MEN !
TOUS CEUX QUI VOYAIENT DANGER LES X-MEN UN DANGER POUR LA SOCIÉTÉ DEVRONT FAIRE AMENDE HONORABLE !
JE VOUS AVOUE QU'AVANT DE LES VOIR À L'ŒUVRE, MOI AUSSI JE LES CRAIGNAIS !
JE COMPRENDS, MON GÉNÉRAL.
ET S'IL ARRIVE QUELQUE CHOSE À MON EMPIRE, JE SAIS QUE LES X-MEN RECEVRONT L'HOMMAGE QU'ILS MÉRITENT !

Dès les premiers épisodes des X-Men par Stan Lee et Jack Kirby, le Prof. X était déjà un as de la manipulation...

FONDATIONS MOUVANTES

Quand il fait sa première apparition dans **X-Men vol.1 #1** en 1963, Charles Xavier (alias le « Professeur X »), est beau comme un sous neuf. Ce télépathe, sorte de sosie de Monsieur Propre cloué dans un fauteuil roulant, émet des ondes psychiques pour convoquer ses élèves que nous ne connaissons pas encore. « Tonne-my-X-Men » (« Venez à moi, mes X-Men ») a des relents presque bibliques. Cette phrase le positionne comme un prophète rallliant son peuple, tout en faisant un parallèle (moins grandiloquent) avec le mécanisme de la scène d'intro du premier épisode des Fantastic Four où Mister Fantastic, leader de cette autre équipe, appelait à lui les membres de son groupe. Avant même que les X-Men n'arrivent dans la pièce, Stan Lee et Jack Kirby ont déjà positionné symboliquement Charles Xavier comme une « tête pensante » de l'univers Marvel, quelqu'un qui pourra traiter d'égal à égal avec Mister Fantastic et quelques autres savants du lot. Et dans les quelques pages qui suivent, le lecteur découvre qu'à l'évidence, Charles Xavier est loin d'être miséreux puisqu'il a les moyens d'entretenir une école privée où visiblement aucun élève ne fait mine de payer ses cours. Socialement, aussi, Charles Xavier est du même rang qu'un Mr Fantastic ou que Tony Stark (Iron Man), à une époque où Marvel en est encore à poser ses premières pierres. Le Professeur X est l'un des premiers riches intellos parmi les enfants de Stan Lee et, là encore, ce positionnement sera lourd de conséquences pour la suite. Mais pour l'heure, dans cet épisode initial de 1963, Charles Xavier reçoit ses ouailles, les premiers X-Men, et leur énonce sa philosophie (à se demander pourquoi quatre d'entre eux avaient déjà enfilé leurs uniformes bleu et jaune s'ils ne savaient pas encore de quoi il s'agissait). Dans la vie, il y a les bons et les mauvais mutants, avec la race humaine prise entre les deux. Les bons mutants sont essentiellement ceux réunis ce jour-là dans le bureau du professeur. Les mauvais sont ceux qui voudraient conquérir le monde et ça, il en est hors de question. Les X-Men sont là pour protéger les faibles humains et inciter les mauvais mutants à trouver une voie plus pacifique. Sans plus attendre, les X-Men partent en mission contre un mystérieux Magneto... Les bases de la série sont posées, et Charles Xavier devient le mentor charismatique connu aujourd'hui par

STEVE

Mister Fantastic et l'Invisible marche assez bien, le même cliché à peine ébauché dans **Uncanny X-Men#3** vire au malsain. Le Professeur pense à l'amour qu'il porte à Jean Grey, une de ses élèves âgées d'à peine seize ans. L'éditorial constate sans doute le malaise puisqu'après la parution initiale de cette case, il faudra des décennies avant qu'on y retrasse allusion, comme si entre-temps, elle n'avait été qu'une sorte d'erreur de continuité. Enfin, il y a ce côté scolaire, contradictoire avec l'esprit Marvel. Ce dernier commence donc à flirter avec l'idée de retirer Charles Xavier de l'équation. Dès **Uncanny X-Men#4**, il semble avoir perdu ses pouvoirs, puis dans les **#6-7**, l'enseignant déclare à ses élèves qu'il ne s'agissait que d'un test, puis qu'ils sont diplômés de son école et qu'il les quitte pour un temps vu qu'ils n'ont plus besoin de lui ; Cyclope sera leur chef délégué. Ça ne durera pas, puisque Lee ramènera Xavier au bout de quelques mois. Mais commence alors un cycle dans lequel le Professeur reprend aussi vite les commandes qu'il s'en éloigne (souvent enlevé par les Sentinelles, puis par Facteur 3, puis d'autres encore...), tandis que les scénaristes se démandent en temps réel ce qu'il faut en faire. Roy Thomas reprend l'écriture de la série et sa vision de la philosophie du prof est un peu plus « sèche ». Par exemple, dans **X-Men #27**, Xavier impose à ses élèves un nouveau leader (remplaçant Cyclope), à savoir Mimic. Et comme les mutants protestent, le Mimic castagne l'équipe pour prouver qu'il est le plus fort, tout en ayant la bénédiction de l'enseignant visiblement adepte de « c'est le plus fort qui a raison ». Puis Roy Thomas décide qu'il faut couper le cordon. Dans **X-Men# 42** (1968), l'auteur met en scène la mort de Charles Xavier. Le professeur meurt en luttant contre un monstre. Les X-Men, ayant « tué le père » au sens psychologique, se dispersent à travers les USA, désormais considérés comme des adultes pouvant se prendre en main.

des générations de fans... Encore que les années suivantes rajouteront, sous forme de flashbacks, un certain nombre de « préquelles ». Ainsi, on apprendra que « Charly » connaissait d'autres mutants (à commencer par Magnéto), mais qu'il avait surtout mis au point ses installations avec diverses aides extérieures, en particulier celle de Cable, mutant venu du futur. James Robinson fait allusion à cette collaboration dans **Cable vol.2 #44** sans la détailler. Le professeur n'ayant jamais fait mine de connaître Cable avant son association bien plus tardive avec les Nouveaux Mutants, le lecteur est libre de penser que Charles Xavier a commencé à mentir dès le début à ses élèves (en leur cachant l'existence de Cable et de quelques autres comme Amelia Voght, la première à avoir refusé de faire partie des X-Men). L'alternative serait de dire que Xavier ne ment pas quand il « oublie » Cable, mais qu'il n'en a véritablement aucun souvenir, manipulé par une source extérieure (Cable ou quelqu'un d'autre). Si le professeur est manipulé depuis le début « à l'insu de son plein gré », ce n'est guère plus réjouissant. Le vystème de la salle des dangers ? Ce serait un être cybernétique devenu intelligent, selon les **Astonishing X-Men** de Joss Whedon. Plutôt que de croire à cette option, Charles Xavier tiendrait en réalité un esclavage et de faire comme si de rien n'était... Mais le secret « rajouté » le plus lourd de sens reste sans doute lié à l'invention de Cassandra Nova dans les New X-Men de Grant Morrison. Attention, parce que là, la SF devient intense : non seulement Xavier a une jumelle maléfique, Cassandra dont, mais il détecte sa noirceur dès l'étape du fœtus et tente de la tuer alors qu'ils sont encore dans le ventre de leur mère ! Et voilà le patriarche bienveillant des X-Men révélé comme un bébé-tueur avant même d'être né et esclavagiste de machine... Au fil des ans, le prestige du « Gandhi » des mutants s'escamote quelque peu...

PROF À PROBLÈMES

Même sans ces secrets rajoutés, on voit bien que la présence du vénérable Charles Xavier est une sorte d'erreur glissée, dès le début, dans la formule habituelle de Stan Lee. Le Marvel des années 60 bâtit sa réussite sur un esprit rebelle (Hulk, la Chose...), grâce à une mise en vedette des teenagers (Spider-Man, Johnny Storm). En premier lieu, on se dit que les ados que sont les X-Men remplissent tout à fait la charte. À deux écueils près. D'abord, cette idée de baser les X-Men dans une école, fusse-t-elle héroïque. Ensuite, la présence de Charles Xavier, supposément plus âgé que Mister Fantastic. Ce qui pose deux problèmes à Stan Lee. Le premier, c'est lorsqu'il utilise les mêmes automatismes que pour ses autres séries, la situation vire parfois au scabreux. Alors que dans les Fantastic Four, rapprocher

LA CULTURE DU SECRET

Mais alors, si Xavier est mort, de qui parlons-nous depuis le début de cet article ? Pour Bendis, c'est les X-Men des années 60 qui ne sont plus... Et si certaines séries qui ne trouvait pas sa place dans l'échiquier Marvel. Nous évoquions tout à l'heure le fossé philosophique qui les séparait de séries comme Spider-Man. Mais commercialement, la série ne donnait plus les résultats escomptés. Quelques mois après avoir essayé les « X-Men émancipés », l'éditorial de Marvel est à la recherche de recettes pour relancer les ventes. On essaye de nouveaux dessinateurs (Jim Steranko, Neal Adams...), puis vient l'idée de faire marche arrière : réorienter les X-Men en un groupe-école dirigé par son professeur. Problème : celui-ci est mort de façon porignante. Solution : dans **X-Men #65**, ceux-ci rentrent chez eux pour trouver... le professeur sur le perron de l'école ! Il leur explique alors que celui qui est mort dans l'épisode **#42** n'était en fait qu'un de ses collaborateurs, un mutant avec le pouvoir de prendre n'importe quelle apparence. Le vrai Prof X avait besoin de vivre caché quelques temps pour se préparer à lutter contre une invasion extra-terrestre, impliquant visiblement de mentir à la majorité de ses élèves chéris. C'est la première preuve majeure que Xavier, quand il en a besoin, n'éprouve aucun remords à raconter des salades s'il le juge nécessaire. Pour autant, le retour de Charles Xavier est de courte durée. Marvel décide d'arrêter les frais et de suspendre la série. Le **#66** est le dernier « numéro neuf », le magazine ne contenant plus, au delà de ce point, que des réimpressions d'anciennes aventures. Dans les mois qui suivent, les X-Men sont « cannibalisés » pour alimenter des intrigues dans d'autres séries. Angel vit quelques aventures solo dans le magazine Ka-Zar, le Fauve émigre dans Amazing Adventures, les X-Men apparaissent capturés dans la revue Avengers ou dans Captain America (la fameuse saga de « l'Empire Secret »)... Et le professeur ? Libéré de son rôle de mentor d'une équipe/série régulière, il prend des airs de consultant pouvant intervenir un peu partout, aussi bien pour des questions mutantes que technologiques au sens large (puisqu'il est bien connu qu'un savant,

dans les comics, est autant compétent en biochimie qu'en cobolique ou en astrophysique). C'est à cette période que naît le prototype des Illuminati. Même si Brian Michael Bendis place la formation de ce groupe occulte juste après la guerre Kree/Skrull, on ne peut que constater que **Avengers #88** (mai 1971), qui intervient juste avant, voit la formation d'un noyau réunissant Charles Xavier, Mister Fantastic et Iron Man, allié d'en face avec Hulk. Xavier devient une sorte de Deus Ex Machina, stratagème pour faire apparaître ou disparaître des mutants selon les besoins du scénariste. Dans **Giant-Size Fantastic Four** (1975), il est dit qu'il prendra soin du mutant Maddox. Mais comme cette scène est écrite sans consulter l'équipe en train de réinventer les nouveaux X-Men, Maddox disparaîtra pendant des années. À l'issue de **Fantastic Four #203** (1979), c'est encore plus flagrant : on annonce qu'un jeune mutant au pouvoir destructeur fil peut créer des doubles maléfiques), sera confié au Professeur X et... on l'oubliera tout simplement par la suite. Accidentellement, les scénaristes continuent ainsi de créer des « secrets » à Xavier, comme des élèves ou des événements qu'il ne mentionne plus par la suite et que, de facto, il cache à ses X-Men ahurés. Ainsi, dans **Uncanny X-Men #442-443**, il « oublie » de dire à ses oueilles que Magneto est bien vivant et court le retrouver en caninin dans les pages d'**Excalibur vol.2**, sous prétexte d'entretenir le corps à Genosha. Pas de doute, le Professeur a un problème avec la franchise...

DOUBLONS ET CHÂTIMENTS

Puisque nous parlions à l'instant de doubles maléfiques, abordons ce qui est sans doute le côté le plus dérangeant (et le plus dangereux) du bon professeur, à savoir sa faculté à se dédoubler ou à révéler une noirceur fervente plus que les défauts égrenés dans les lignes précédentes). **Uncanny X-Men #106** (1977) nous révèle ainsi qu'une partie de son psychisme a atteint une existence autonome (en tant qu'être désincarné), et manque de supprimer les X-Men. On retrouve ce « mauvais Professeur X » comme ennemi principal dans la mini-série **X Men & The Micronauts** (1984), où il se baptise cette fois-ci l'Entité. Les mutants arriveront à s'en débarrasser après que l'Entité ait un temps pris le contrôle du corps du Xavier « normal » et se soit amusée à corrompre les jeunes Nouveaux Mutants (avec des termes équivoques comme [illegible]

pour les parents de Jolt s'ils ne sont pas revenus d'entre les morts, ou personne n'évoquent par la suite la possibilité de rendre justice, ils passent comme pertes et profits. En définitive, ce n'est pas le fait que le Professeur X ait eu des moments de déprime qui pose problème, mais bien le fait que de façon chronique, son arsenal soit effacé et que ses élèves reviennent périodiquement vers lui comme si de rien n'était. Aujourd'hui, la révélation supplémentaire de Deadly Genesis (une génération de X-Men sacrifiée et oubliée), fait presque office d'affaires courantes pour les mutants ou pour ce professeur décidément très étrange. Ses élèves lui pardonneront-ils ? Après toutes les couleuvres qu'ils ont dû avaler ces dernières décennies, le contraire serait étonnant. En conclusion, le seul à en vouloir (assez justement), à Charles Xavier est Vulcain, considéré par les X-Men comme un ennemi non seulement parce qu'il met leur existence en danger, mais parce qu'en refusant de passer l'éponge, il reflète l'annulation de leur admiration béate pour un mentor idolâtré depuis bientôt 45 ans. À [illegible] demander pourquoi...

Finalement, les X-Men sont les défenseurs d'un dogme : le "rêve" de Xavier. L'ennui, c'est qu'au fil des ans, le donneur de leçons se les aient rarement appliquées. En fait, la manière dont le Prof X se voit et ce qu'il est vraiment sont en constante contradiction.

LES RACINES DU MAL

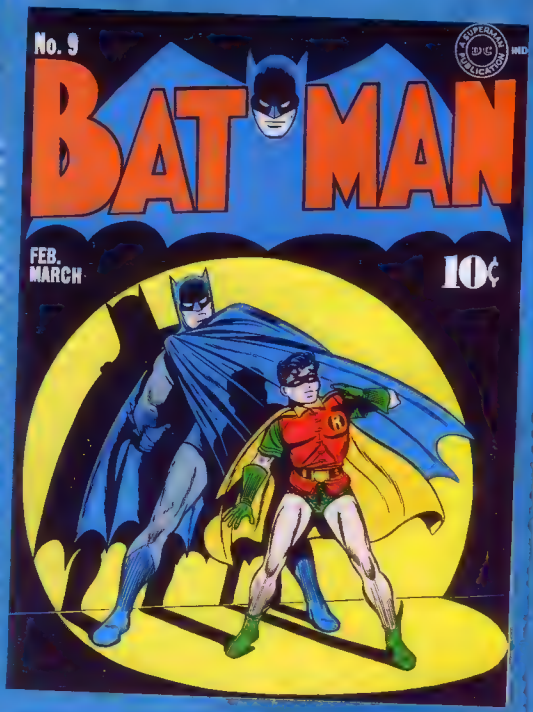
Si l'on prend la peine d'y regarder de plus près, il n'y a pas que le Prof X qui se traîne un casier chargé. La plupart des X-Men originels ou même de la version « all-new, all-uncanny », ont eu leur part d'ombre. Jean Grey a bien entendu donné naissance à Phénix, et donc au Phénix Noir. Même si elle fut par la suite dédouanée des actes du Phénix (ce n'était pas vraiment elle mais une entité se faisant passer pour elle), l'entité se servait de la personnalité de Jean comme d'une matrice. Un autre double de Jean, Madelyne Prior, est devenue la maîtresse Goblyn Queen sur cette terre (le crossover Inferno), mais aussi sur diverses autres (notablement dans le mensuel Mutant X).

Cyclope, fils spirituel de Charles Xavier, ne s'est pas transformé en serial-killer. Cependant, peut-on le considérer blanc comme neige ? Ce semblant d'éternel boy-scout a brisé par deux fois son mariage de manière tout à fait cynique. La première fois, il a abandonné Madelyne Prior sans aucune hésitation parce que son premier amour (Jean) était revenu. La seconde fois, il s'était fassé de Jean et s'intéressait à Emma Frost (aujourd'hui devenue sa compagne, et qui n'a plus qu'à bien se tenir). Cyclope a aussi eu le loisir de fondre son âme à celle d'Apocalypse, l'un des pires criminels de guerre qui soit et n'en est pas ressorti indemne. Angel est un autre des X-Men qui a eu du mal à se séparer d'Apocalypse (passant pendant quelques temps un deal très faustien avec lui au terme duquel il lui servit d'agent). Mais dès les années 60, le héros a tendance à tomber dans la folie. De par ses origines racontées par Roy Thomas (sensible à un gaz, il devient fou furieux et affronte les X-Men), mais aussi dans Tales of Suspense #49 (1964) où une radiation le rend dément et le pousse à attaquer Iron Man. À côté de ses trois camarades, le Fauve fait figure d'homme tranquille. Sa seule « version maléfique » reste le Dark Beast, issu d'une réalité alternative. Le vrai Hank McCoy n'a jamais réellement montré de penchant pour la démence, tout au plus des passages où il perd son intellect et devient idiot (comme après le crossover Fall of The Mutants). Le plus innocent de la bande reste Iceberg. Havok et Polaris ont diverses périodes de folies dangereuses (Havok tente de monter sa version de la Fraternité du Mal, Polaris essaye de tuer Annie, l'infirmière humaine des X-Men), mais la plus ancienne remonte aux années 70, quand ils sont tous deux sous la domination d'un extra-terrestre nommé Erik le Rouge. Ajoutez à ça certaines crises de Wolverine (comme le récent Ennemi d'Etat), ou la période où Colossus est devenu un membre des Acolytes (garde rapprochée de Magneto), et vous verrez que finalement, les X-Men classiques n'ayant pas exploité leurs parts d'ombres se font rares...

DEUILS DANS LA FAMILLE...

FUT UN TEMPS OÙ COMIC BOX AVAIT L'HABITUDE DE LISTER LES ANNIVERSAIRES DE SES LECTEURS. AVEC L'ÂGE MOYEN DES PÈRES FONDATEURS DES COMICS QUI VA EN AVANÇANT, C'EST MALHEUREUSEMENT LES NÉCROLOGIES QUI SE SONT MULTIPLIÉES CES DERNIERS MOIS. AU POINT DE FORMER PARFOIS UN VÉRITABLE RAS DE MARÉE. APRÈS LE DÉPART DE DAVE COCKRUM, CHRONIQUÉ DANS NOTRE PRÉCÉDENT NUMÉRO, C'EST LA MÉMOIRE DE TROIS AUTEURS IMPORTANTS, DISPARUS CES DERNIÈRES SEMAINES, QU'IL CONVIENT D'HONORER... LA JUSTICE SOCIETY ET CAPTAIN ATOM SONT EN DEUIL...

JACK BURNLEY
(1911-2006)
MONSIEUR MUSCLE

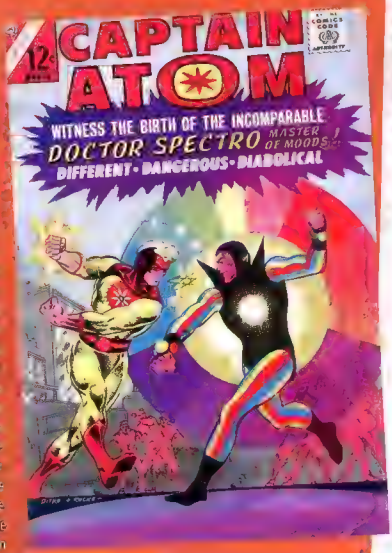


MARTIN NODELL (1915-2006) ET LA LUMIÈRE FUT...

C'est en 1938 que ce dessinateur débute sa carrière chez All-American, branche de ce qui deviendra par la suite DC Comics. Cette même année, quelqu'un d'autre y fait ses premiers pas : Superman. Le succès du super-héros est tel, que les collaborateurs de la société sont encouragés à créer d'autres Supermen. Un soir de 1940, alors qu'il rentre chez lui en métro, Nodell aperçoit un employé des transports agiter un feu vert pour signaler aux conducteurs que le passage est ouvert. Nodell y trouve l'inspiration d'un personnage qui utiliserait une lanterne verte comme source de ses pouvoirs. C'est l'invention du premier Green Lantern (Alan Scott, celui qui apparaît au sein de la Justice Society). L'artiste propose sa création à l'éditeur qui l'accepte, lui accolant Bill Finger (scénariste de Batman), pour écrire la version finale. Nodell, fasciné par la magie et la mythologie, pousse sa création autant que possible dans le registre du merveilleux et de la fantaisie (par opposition aux versions tardives de Green Lantern, plus centrées sur la science-fiction). Sept ans plus tard, Nodell change d'employeur et tape à la porte de Timely Comics (l'ancêtre de Marvel), où il dessinera aussi bien les aventures de Captain America que de Sub-Mariner ou encore du Human Torch de l'âge d'or. Mais la firme se désintéresse graduellement des super-héros. Au début des années 50, Nodell abandonne les comics pour se tourner vers le dessin publicitaire. C'est là qu'il trouvera une vraie notoriété en inventant le Pillsbury Doughboy, un personnage devenu l'emblème d'une marque alimentaire. Toute proportion gardée, c'est un peu comme si Nodell avait créé une icône publicitaire de la même envergure que le Bonhomme Michelin ou Monsieur Propre. Ce n'est qu'en 1981 que Nodell retrouvera la voie des comics en publiant quelques oeuvres minimes (des pages de jeux pour les Super Friends ou des pin-ups occasionnelles). Sa dernière publication remonte à 1996 (une courte histoire écrite par Harlan Ellison). Le gros de sa carrière « comics » remontant avant 1950, Martin Nodell, une fois à la retraite, pense avoir été largement oublié par les lecteurs. C'est son épouse, décédée depuis, qui l'incite à parcourir le circuit des conventions de BD. Et c'est ainsi qu'il a l'occasion de se tailler un statut culte et de trouver, dans les dernières années de sa vie, une certaine forme de reconnaissance. Tous les pionniers n'ont pas forcément eu cette chance...

JOE GILL (1919-2007) LE DISCRET PROLIFIQUE

Joe Gill n'est pas très reconnu en France mais c'est pourtant l'un des scénaristes de comics les plus prolifiques de l'histoire. Il a ainsi écrit un nombre impressionnant de séries, dont certaines ont été parmi les plus populaires de leur époque. Il débute dans l'univers des comics par un parcours prestigieux : c'est son ami Mickey Spillane (futur auteur de Mike Hammer) qui l'incite à écrire et le pistonne pour entrer chez Timely Comics. Gill y écrit très rapidement les aventures de Captain America et devient très vite une véritable machine à produire au zénith de sa carrière. Il arrive à atteindre jusqu'à 100 pages de scénario de comics par semaine ou, pour des légendes, à scénariser un épisode entier par jour ! Certains, comme Michael Barrier ou Geoff Johns, n'ont qu'à bien se tenir, car pour une fois, ce n'est pas moi qui m'amuse à compter le nombre de lettres ou de mots qu'il a écrits. Vers la fin des années 40, il forme bon nombre d'auteurs, dont certains deviendront célèbres, comme Joe Simon et Jack Kirby. Il forme également une bonne équipe avec Dick Ayers, avec qui il travaillera pendant plus de deux décennies. Et comme Stan Lee est déjà présent, dans l'après-guerre, les affaires marchent : nous sommes pour les comics. Les commandes se font rares. Gill accepte l'offre de Charlton Comics, un éditeur de taille quasi-familiale, implanté dans le Connecticut. Là-bas, il devient un pilier de la maison. Gill produit tellement que Charlton lui demande de signer sous divers pseudonymes. C'est ainsi que naissent « Johnny Walker » et « Jack Daniels », noms de plume nés de son goût féroce pour le whisky. Gill écrit un peu de tout : des histoires sentimentales, de western, de guerre, de super-héros... Il crée ou co-crée notamment à cette époque les costumes de la firme, commence par Captain Atom en 1960 une collaboration parmi d'autres avec Steve Ditko, pas encore artiste de Spider-Man. Gill introduit aussi le Blue Beetle (qui avait été Ditko), dans l'ère moderne, invente Deadmate, Doommaster, Nightmare ou Savage Sword. Il écrit aussi les aventures du Phantom, alors sous licence chez Charlton. Lorsque Ditko part de son côté, Gill continue à scénariser régulièrement de petits nouveaux qui deviendront par la suite des grands de l'industrie. Dans **Son Of Vulcan #4,9** (1965), il scénarise les aventures d'un héros dont le costume est dessiné par un lecteur, le jeune Dave Cockrum, futur créateur de la seconde génération de X-Men. Dix ans plus tard, Gill écrit Doomsday +1, la première co-création majeure du très regretté Neal Adams, un certain John Byrne... Gill reste chez Charlton jusqu'en 1986, date de l'arrêt de la production. Ironiquement, ses créations, pour la plupart achetées par DC lorsqu'elles appartenaient à Charlton, réapparaissent régulièrement massivement ces derniers mois (parfois sous une forme très remaniée). Peut-être les éditeurs modernes réalisent qu'on les doit à ce seul scénariste.



Entretien avec Bryan Hitch

AUX ARMES, ETC.

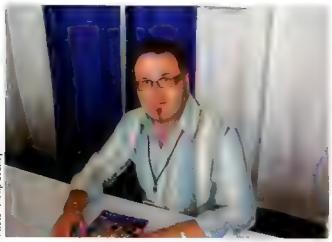


Photo : Philip Looney

BRYAN HITCH A PASSÉ CINQ ANS DE SA VIE SUR LES ULTIMATES. ALORS QU'AUX USA LES LECTEURS ATTENDENT LA PARUTION DU DERNIER ÉPISODE, LUI A DÉJÀ TOURNÉ LA PAGE ET S'ACTIVE POUR LE PROJET SUIVANT, ENCORE CLASSÉ TOP SECRET (MAIS DONT L'ANNONCE EST IMMINENTE). AVEC NOUS, L'ARTISTE A ACCEPTÉ DE PORTER UN REGARD RÉTROSPECTIF SUR SES ANNÉES MARVEL (ET LES AUTRES), LE MÉTIER DE DESSINATEUR DE COMICS, L'INDUSTRIE, ETC. ET IL AVAIT DES CHOSES À DIRE ! INTERVIEW VÉRITÉ, SANS LANGUE DE BOIS...

REPÈRES

Base d'opération :
Londres (Royaume-Uni)

Ses séries phares :
- Adventures of Superman Annual # 3 (DC)
- The Sensational She-Hulk (Marvel)
- The Uncanny X-Men (Marvel)
- Wildcats (Wildstorm)
- Stormwatch (Wildstorm)
- The Authority (Wildstorm)
- JLA (DC)
- JLA : Heaven's Ladder (DC)
- Ultimates (Marvel)

L'info en plus :
Bryan Hitch a également participé au relaunch de la série télé Doctor Who en 2005 comme concept artist (BBC)

Vos épisodes d'Ultimates touchent à leur fin. Quels souvenirs garderez-vous de ces deux volumes ?

Eh bien, vous me posez la question alors que je viens à peine de finir et que je n'ai pas encore eu le temps de prendre du recul... Je dois avouer que j'ai des sentiments mitigés. Bien sûr, je suis globalement fier de mon travail. Vous savez, cette sensation d'avoir mené ça a bien... Mais en même temps, il a fallu le faire en fonction de plusieurs aléas. J'ai d'abord traversé des problèmes personnels... Et puis, comme ça a été long à réaliser, cette série a failli me mettre sur la paille (NDLR : le dessinateur étant payé à la page)... Je pense qu'avec le temps, j'apprécierai vraiment mon travail sur **Ultimates** pour ce qu'il est. Je suis content du résultat, je pense que c'est sans doute ce que j'ai fait de plus abouti depuis des années, mais je ne peux pas dire que tout a été simple... absolument pas ! Il y a eu des jours où il a vraiment fallu que je me fasse violence pour continuer ce projet. Si je compare les deux, **Authority** a été facile à faire, et m'a donné plein de joie. Je ne me souviens pas de devoir m'être battu avec moi-même, je n'ai que des bons souvenirs de cette période. Alors qu'avec **Ultimates**, j'ai eu une espèce de relation amour/haine, je me suis vraiment battu chaque jour... Maintenant, je pense que ces moments de découragement ne transparaissent pas dans les pages finales, et je suis fier du résultat, ce qui est déjà pas mal !

Cela dit, même si on ne peut pas dire qu'Authority était un comic-book underground, il avait nettement moins de lecteurs qu'Ultimates...

Oh oui, je pense que ça a été un élément déterminant effectivement. Quand nous avons sorti **Ultimates**, nous n'avions pas d'idée précise sur son succès potentiel, ce qui fait que nous travaillions sans pression. Pour le volume 1, les quatre premiers **Ultimates** que Mark (Millar) et moi-même avons faits ont été réalisés très rapidement. Nous pensions que ça marcherait, mais bon, sans plus... Tout le monde croyait à ce moment-là que LA série de l'année serait **Dark Knight 2** de Frank Miller. Et d'un coup, **Ultimates #1** sort et on se retrouve propulsés meilleure vente de Marvel, écrasant même les **X-Men** ! Si vous regardez bien, par la suite, nous avons su tenir notre rang. Nous n'avons perdu aucun lecteur entre le volume 1 et le volume 2, et les ventes n'ont pas cessé d'augmenter. Cela faisait très longtemps que les comics n'avaient pas connu un tel lancement. Donc c'est vrai que je me suis imposé de travailler encore plus dur pour satisfaire l'attente des lecteurs. J'aurais bien voulu me sauver parfois...

Vous aviez plus de pression sur les épaules...

Oui, mais on ne peut pas dire qu'on nous ait mis la pression. Je me la suis mise tout seul ! Je n'avais pas vraiment l'impression que nous méritions ce succès... peut-être à cause d'un vieux fond de culpabilité catholique (rires). Je ne pensais pas faire beaucoup mieux mon travail sur **Ultimates** que sur **Authority** par exemple, mais les enjeux n'avaient plus rien à voir, on était numéro 1, on battait Frank Miller, etc... Je voulais que mon œuvre soit digne de la position qui lui avait été offerte, je me suis donc imposé plus de contraintes...

C'est montrer un grand respect pour les fans, je pense qu'ils apprécieront... Pensez-vous que de leur côté, ils ont bien compris que si la série avait des retards, c'était pour être de meilleure qualité ?

Ce serait faux de ma part de dire que je me suis imposé cette pression par respect des lecteurs. Je pense au contraire que c'était plus par peur de leurs réactions... la véritable raison pour laquelle la série prenait du retard est que j'étais névrosé, je suppose (rire)... Le problème se situait surtout dans ma tête. À l'inverse, il y a eu des passages où nous étions vraiment en retard niveau délais et où j'arrivais à me motiver suffisamment pour tomber six pages en deux jours... Je souci, c'est que pendant ces retards d'**Ultimates**, je me disais que je n'étais tout simplement pas assez bon... Que mon boulot était surévalué, que j'étais juste un artiste de seconde zone. La pire prison est celle que vous vous créez vous-même... Heureusement, Mark et Joe (Quesada) m'ont toujours défendu. En même temps, les retards d'**Ultimates**, c'est presque une légende urbaine ! Surtout sur les deux derniers épisodes que j'ai dessinés à une vitesse tout à fait régulière pour moi. On a fait 46 pages en 9 semaines, c'est un rythme normal ! Il se trouve que je viens de commencer à travailler sur mon prochain projet (désolé, je n'ai pas le droit de vous dire ce que c'est), et bien... j'ai fait trois pages depuis hier ! La qualité n'est pas moins bonne que sur les **Ultimates**, je ne bâcle pas, je fais autant de détails. C'est juste que ce nouveau projet part sur des bases vierges, dénué des problèmes que j'avais à l'époque, et voilà !

C'est votre futur projet pour Marvel, celui que vous faites avec Mark Millar, c'est bien ça ?

Oui. C'est notre série post-**Ultimates** en quelque sorte, et c'est vraiment fun à faire.

Ci-dessous : La couverture de Serenity, le comic-book adapté du film de Joss Whedon.

Vous pensez que des gens comme Joe Quesada ou Jim Lee doivent continuer d'encourager ce raisonnement comme quoi les lecteurs sont capables d'attendre plus longtemps si les épisodes qu'ils reçoivent sont meilleurs ? Ça vaut mieux que de presser les artistes pour tenir un rythme mensuel ?

En fait, je ne sais pas trop. C'est sans doute une question qu'il faudrait leur poser à eux. Je ne peux que parler de ma propre expérience. Vous savez, je ne dirais pas que les gens de Marvel ont toujours été très heureux des retards. Il m'est arrivé plusieurs fois de me faire remonter les bretelles. On m'appelait, on m'engueulait, on me poussait... Mais dans le même temps, ils m'ont donné une forme de soutien que je n'avais jamais eue auparavant. Joe Quesada, David Bogart, Ralph Macchio (l'éditeur d'**Ultimates**), Bill Jemas (qui était là au début), ainsi que Dan Buckley (l'actuel directeur de publication de Marvel)... Tous m'ont étonné par leurs soutiens personnalisés et dont je ne veux pas parler, tant ça concerne à la fois des choses personnelles que professionnelles. Je ne peux pas parler pour Jim Lee, je ne sais pas comment ça se passe pour lui, comment il vit son travail. Est-ce qu'il dessine vraiment lentement ? Ou peut-être qu'il a des problèmes personnels... Dans le cas de **Civil War**, c'est encore différent. Marvel a choisi d'attendre parce que Mark était malade, Steve [McNiven] était un peu en retard et c'était mieux de garantir la qualité du produit plutôt que sa date de sortie. De toute façon, je pense que ce genre de situation ne peux être traitée que de manière individuelle. Ce qui a vraiment changé, c'est que le marché des collectionneurs n'existe plus de manière aussi présente qu'avant, tandis que le marché des recueils et des livres a émergé ces dernières années. Ces compilations prennent de plus en plus d'importance. Il suffit que je me reporte à mes chèques de royautés pour m'en rendre compte ! Dans ce contexte, le fascicule n'est plus si déterminant. L'idée c'est que le produit fini, celui qui va rester, c'est le trade paper back (l'album relié-NDLR). Et l'important, c'est qu'il soit consistant. Quand vous achetez un roman, vous ne supporteriez pas qu'un autre écrivain s'y soit immiscé par l'intermédiaire d'un chapitre sous prétexte que le premier auteur mettait trop de temps à finir ! Si vous achetez du Stephen King, vous voulez recevoir sa vision de l'histoire d'un bout à l'autre. À côté de ça, il y a des séries qui ne seront jamais publiées en recueil et qui ont besoin de sortir chaque mois pour générer des revenus. Enfin, il y a des auteurs qui sont capables de maintenir un très haut niveau de qualité, tout en étant très rapides (comme John Romita Jr. par exemple), et qui ne connaissent pas ce problème. Mais en fin de compte, même si les gens se plaignent sur Internet, les retards n'affectent pas vraiment les ventes des séries. Je ne pense pas que les ventes de Jim Lee seront moins bonnes quand son comic-book sortira... Pas plus que celles d'**Ultimates** ou de **Civil War** ne l'ont été...

Il n'y a pas tant de gens que ça qui se plaignent sur Internet...

Proportionnellement, non, c'est vrai. Mais quand vous faites une série qui se vend par centaines de milliers d'exemplaires, même s'il n'y a qu'un petit pourcentage qui se plaint, ça finit par faire beaucoup de monde malgré tout. Maintenant, ceux que je comprends vraiment dans leurs plaintes, ce sont les libraires... des retards peuvent avoir de réelles retombées négatives sur leurs chiffres d'affaires. Enfin, mes mots sont sans doute une manière de m'excuser...

Parmi les membres des Ultimates, qui était votre favori ?

Ah ça, vous pouvez me poser la question chaque semaine et je vous répondrais tout le temps différemment ! Le personnage du volume 2 que je vais sans doute regretter de ne plus dessiner, c'est Œil-de-Faucon. D'un certain point de vue, il a été le vrai cœur de l'histoire. Il était central dans le processus de révélation du « traître » du volume 2. Il a perdu sa famille. Les cases où l'on tue ses enfants ont été très difficiles à faire pour moi, j'en ai encore la chair de poule... Et tout ça mène à une bonne conclusion dans l'épisode 13... Cette profondeur d'histoire, à mon sens, n'a pas été si souvent atteinte dans un comic-book de super-héros. Il a prouvé qu'il était l'un des personnages les plus cools qui soient. J'aime bien son costume, sa coupe de cheveux, son visage, il est chouette à dessiner. J'imagine que si vous m'aviez demandé ça la semaine dernière, j'aurais répondu que c'était Captain America mon chouchou... (rires)

OK, je vous reposerai la question la semaine prochaine alors ?

D'accord ! Et là, je suis à peu près sûr de vous répondre Nick Fury (rires) ! On l'a vraiment martyrisé dans les derniers épisodes d'Ultimates...

Vous êtes non seulement le collaborateur de Mark Millar mais aussi son premier lecteur. Vous lisez ses scripts et vous découvrez les scènes en vous disant « oh wouah... » ?

Non, pas vraiment... Mark n'écrit pas dans son coin, cela fait maintenant 5 ans qu'on travaille ensemble. Nous avons l'habitude de l'un l'autre. Nous savons où nous voulons aller. Mark m'envoie souvent une ébauche globale de l'histoire et j'ajoute de nombreux éléments de narration. Vous savez, c'est comme cette scène où Nick Fury se fait trancher le bras (je crois que c'est dans le #9)... c'était mon idée. C'est une scène violente, dont la seule conséquence prévue depuis le départ était des dégâts matériels avec des buildings qui s'écroulent... Dans la version initiale, Mark avait écrit que Nick se faisait tirer dessus, en pleine poitrine, mais qu'une flasque d'alcool rangée dans l'une de ses poches bloquait la balle, et lui sauvait la vie. Quitte à tirer, je me suis dit que ses ennemis étaient plutôt du genre à viser directement la tête. Ensuite, nous avions besoin d'avoir de vrais blessés, de montrer que des gens pouvaient y laisser leur peau. C'est une façon de rappeler au lecteur que tout peut arriver... Vous savez, c'est un état d'esprit qui remonte aux racines même du projet. Quand Joe Quesada et Bill Jemas nous ont donné la série, ils nous ont dit qu'on pouvait tuer n'importe quel personnage car c'était l'univers Ultimate et qu'on pouvait y faire ce qu'on voulait ! Bon, c'est vrai qu'en cours de route, cette logique a changé vu que les **Ultimates** étaient devenus une grosse machine financière...

À partir de ce moment-là, vous ne pouviez plus que les blesser... surtout pas les tuer ? (rires)

Eh bien, pendant un moment, on a bien parlé de supprimer Nick Fury. Je votais pour, mais ils étaient contre (rires) ! Et en plus, au même moment, Jeph Loeb a commencé à bosser sur ses idées pour les volumes suivants d'**Ultimates** et ils nécessitaient entre autres que Fury soit vivant... Alors on a transigé et on s'est mis d'accord sur cette histoire de bras coupé. Ça envoyait quand même un signal fort aux lecteurs et ça correspondait bien avec son look d'ancien militaire. Non, de ce côté-là, la vraie déception est venue de cette histoire de tumeur qu'on avait trouvée au personnage de Tony Stark... En fait, l'idée de départ était de faire 26 épisodes et ce n'est qu'au 27ème épisode qu'ils seraient devenus les **Ultimate Avengers**, totalement indépendants du SHIELD. Pour cela, il fallait qu'à un moment nous expliquions comment ils pourraient fonctionner sans l'argent du SHIELD. Ce que nous voulions mettre en place dès les premiers épisodes des **Ultimates**, c'était que même si Tony était mourant, il avait un plan, un héritage qui lui survivrait. Il allait créer un compte en banque contenant 200 milliards de dollars pour être sûr que s'ils en avaient la volonté, les Ultimate Avengers seraient indépendants. Tout ça devait avoir un point culminant. Et puis à un moment, les Ultimates sont devenus trop importants pour qu'on nous

“On peut dire que les scénaristes sont un peu les pères et les dessinateurs leurs femmes, dans le sens où les premiers peuvent féconder plusieurs artistes mais que la plupart des dessinateurs ne peuvent être “enceintes” que d’un projet à la fois et qu’ils doivent veiller sur leur bébé la plupart du temps.”

laisse les supprimer. Tony est Ultimate Iron Man et ils voulaient le garder. Ça fait partie des choses qu'on a mis en place et pour lesquelles on n'a jamais pu aller au bout parce que le plan a changé en cours de route... C'est la rançon du succès ! Même si je pense que cette série va me manquer sérieusement... la plupart des persos me manqueront aussi. Mais quelque part, je ne suis pas mécontent de laisser tout ça derrière moi. En tout cas, je ne le fais pas à regrets.

Parmi tous ces changements, qu'est-il arrivé au Hulk tatoué ? Dans les premières images de promo de la série, on voyait Ultimate Hulk avec un tatouage « Hulk Smash ». On ne l'a jamais vu dans l'histoire ? Ils ont trouvé ça politiquement incorrect ?

Hum... Non. En fait, c'est notre concept global de Hulk qui a changé. À un moment, nous pensions qu'il serait beaucoup plus présent dans la série, mais plus dans le genre Dr Jekyll et Mr Hyde. Seulement, au lieu d'être dans l'excès colérique, il aurait été dans l'exagération dans tous les domaines. On lui avait même prévu des scènes de sexe ! Hulk n'aurait pas été le même... Disons qu'il aurait gardé une bonne partie de l'intelligence de Banner à qui l'on aurait greffé une personnalité très brutale. Dans notre idée initiale, il allait être vraiment très différent.

Ça aussi, ça a changé...

Oui. En quelque sorte, il est devenu l'arme atomique des Ultimates. Vous savez, celle à utiliser en cas de dernière chance. Dans ces conditions, on ne pouvait guère le montrer en train de se faire faire un tatouage. Peut-être qu'avec le temps, on aurait pu le faire arriver à ce stade. Mais vous savez, chaque épisode est un mélange de choses qui marchent, d'autres qui ne marchent pas... et en cours de route, il n'est pas rare de devoir abandonner des choses prévues au départ... Et ce n'est même pas grave !

Vous avez aussi travaillé sur les designs du jeu vidéo basé sur Hulk. C'est parce que vous aimez vraiment ce personnage ou c'est juste une manière de ne pas vous cantonner aux comics ?

Non, je fais souvent des trucs à côté des comics... de la TV, des pubs, des couvertures de romans, on discute même de films. Je participe à une série télé qui arrive à la fin de l'année. Ce projet-là s'est fait parce que le gars qui supervisait le jeu était vraiment fan des **Ultimates**. Je pense aussi qu'ils sont venus vers moi parce qu'ils savaient que les gens aimaient bien la série. En définitive, ces designs ont été pour moi un boulot sympa et bien payé. J'aime bien dessiner Hulk vous savez. J'aimerais bien qu'on me laisse un jour la chance de dessiner la série mensuelle du vrai Hulk. Mais je ne m'y mettrais que le jour où je serais sûr que Damon Lindelof a du temps pour l'écrire !

Oh, alors peut-être dans dix ans ? Quand il aura terminé tous ses boulots actuels et résolu toutes ses séries TV ?

Oh oui, quand il ne sera plus « Lost » et qu'il se sera retrouvé (rires) !

Sur Ultimates Volume 1, vous avez dû établir un certain nombre de héros récurrents. Sur le volume 2, vous avez eu le loisir de créer beaucoup plus de personnages secondaires comme les Ultimate Defenseurs ou les Liberators. Avez-vous senti que vous aviez plus de liberté en termes de designs sur le volume 2 ?

Dans le fond, il n'y avait pas tellement de différences car, comme je le disais, lorsque nous nous sommes lancés dans le volume 1, Marvel nous a dit qu'on pouvait faire ce qu'on voulait des personnages ! Nous pouvions les faire très proches ou très éloignés de leurs modèles. Dans l'idée, nous nous adressions à des gens qui n'avaient pas forcément lu la série du Captain America classique... J'ai surtout tenté une approche moderne des personnages à travers leurs costumes. Pour Captain American, j'ai donc essayé de me rapprocher le plus possible de costumes militaires, avec un soupçon de tenues sportives... Des tenues de plongées en fait, plutôt que du lycra classique. Mais je ne me suis jamais senti restreint. À l'exception de garder certains personnages vivants dont nous avons déjà parlé, Mark et moi avons eu une énorme liberté sur ce projet. Personne n'est jamais intervenu pour nous dire ce à quoi les héros devaient ressembler. Marvel a vraiment été génial sur ce projet.

Les deux dessins animés consacrés aux Ultimate Avengers, s'inspiraient de vos designs. Qu'en pensez-vous ? Vous les voyez comme une continuation de votre travail ?

Eh bien, c'était des adaptations assez littérales... Mais je ne peux pas dire que c'est quelque chose que j'apprécie... Pourquoi ? Parce que nous travaillons tous sur des personnages qui ne nous appartiennent pas. Marvel possède les héros et le matériel. Ils ont ces contrats super détaillés qui leur octroient les droits des personnages à perpétuité afin de faire ce que bon leur semble, et sur tous les formats. Par conséquent, ils peuvent commander une adaptation de mon travail case par case légalement sans rien à me devoir et sans même me demander mon avis... Ce genre de projet autour des **Ultimate Avengers** a tout de même été vendu aux USA à plus d'un million d'exemplaires et je ne touche rien là-dessus... Mark et moi avons reçu environ 2 000 dollars d'honoraires en tant que « consultants », et voilà ! Je sais qu'ils sont en train de discuter d'un nouveau film avec Captain America qui sera sans doute basé sur nos designs et notre histoire, mais nous ne toucherons rien encore une fois ! Pire encore lorsque les produits en question sortent aux USA ou au Royaume-Uni... on m'appelle pour me demander de venir en faire la promotion ! C'est à la limite de l'insulte... Qu'on vienne nous chercher pour augmenter les ventes de produits basés sur notre travail et pour lesquels nous ne touchons pas un centime, c'est gonflé, non ?

Ci-dessus :
Captain America, Hulk, Œil-de-Faucon. Trois des personnages préférés de Bryan Hitch dans les Ultimates.

Effectivement, ça ne semble pas très juste...

Disons que c'est difficile de le formuler comme ça parce que nous avons tous signé ce fameux contrat Marvel qui nous contraint à supporter ça... C'est juste que, maintenant, la réalité a changé et les autres secteurs rapportent bien plus d'argent que les comics à Marvel. Il serait peut-être temps de changer les conditions de travail de ceux qui font ces histoires et ces designs... Mais c'est un vaste débat ! Dans le film de Spider-Man, ils ont carrément repris des dialogues de Brian Michael Bendis provenant d'**Ultimate Spider-Man** ! Dans le film **X-Men II**, on retrouvait des passages entiers que Mark a écrit pour **Ultimate X-Men** (Weapon X). Et ce ne sont pas des cas isolés, ça arrive tout le temps, ils utilisent de plus en plus notre travail ! Avi Arad passe son temps à dire qu'il ne prend pas d'artistes de comics pour faire les films car ils ne connaissent rien au cinéma. Mais alors, pourquoi reprendre leurs scénarios, leurs dialogues, leurs designs etc... ? Je suis persuadé que si on les invitait plus régulièrement à travailler sur les films, ils s'en tireraient très bien !

Revenons à vos relations avec Mark Millar. Vous collaborez à nouveau avec lui pour votre prochain projet. Vous n'envisagez pas de travailler avec d'autres auteurs ?

Si, bien sûr ! D'ailleurs, retravailler ensemble juste après **Ultimates** n'était pas dans notre idée. On avait parlé de projets plus lointains. Mais entre la fin d'**Ultimates** qui m'a beaucoup occupé, et Mark qui a été accaparé par **Civil War** (ce qui est une excellente chose pour lui d'ailleurs)... nous étions tombés d'accord pour reporter nos projets communs. En fait, nous sommes tous les deux venus sur ce projet de manière indépendante ! On a réalisé qu'on allait finalement être libre au même moment. À l'instant où je me disais *« Oh j'aimerais bien bosser sur ce truc »*, Mark se faisait la même réflexion. Du coup, on s'est retrouvé à nouveau ensemble. Mais sinon, pour en revenir à votre question, oui, il y a plein d'autres scénaristes avec qui j'aimerais bien travailler. Jeph Loeb et moi avions parlé de faire quelque chose pour ramener Captain Marvel (la version Kree). Nous avons été jusqu'à rédiger une description de l'histoire, mais ça ne s'est pas fait. Ce n'était sans doute pas le moment. Damon Lindelof et moi sommes prêts pour bosser ensemble sur une histoire impliquant Hulk. Joss Whedon veut également bosser avec moi, mais nous n'avons jamais trouvé le bon projet. Nous avions évoqué les Quatre Fantastiques, mais là encore, je crois qu'on ne l'a pas proposé à Marvel au bon moment. Lui et moi sommes aussi tentés par une saga de Spider-Man. Il a une histoire en particulier qu'il veut raconter et je suis OK pour la dessiner car je pense qu'il serait un scénariste parfait pour ce héros... Tout ça fait beaucoup d'auteurs et beaucoup de promesses. Je suis sûr qu'un jour, on y arrivera...

L'une de vos rares infidélités à Marvel ces dernières années a d'ailleurs été de faire une couverture du comic-book de Serenity (chez Dark Horse), basée sur le film de Whedon. C'est par pur copinage ou c'est parce que vous aimez ses séries ?

Les deux ! Je le connais depuis des années et j'aimais vraiment sa série TV, **Firefly**, qui a donné naissance au film **Serenity**. Il vient à Londres deux ou trois fois par an et on en profite pour se voir. D'ailleurs, on doit dîner ensemble dimanche soir prochain ! Il m'avait fait inviter à la première de **Serenity** à Londres... Et un jour, il m'appelle en disant qu'il voudrait que je fasse une couverture pour le comic-book de **Serenity**. Je lui réponds que je ne peux pas puisque j'étais sous contrat avec Marvel. Alors il a appelé directement Quesada en lui demandant de me donner la permission de le faire. Comme il se trouve que Joe lui-même faisait partie des gens réalisant des couvertures pour ce projet, il pouvait difficilement dire non (rires) ! Et c'est comme ça que ça s'est fait. C'était très fun à dessiner. La planche est originale et très grande. Pas à taille humaine, mais énorme... je voulais obtenir une impression « physique ». J'en ai fait cadeau à Joss... Je crois qu'elle trône dans ses toilettes (rires).

Allons, peut-être que c'est en bonne place dans son salon...

Non, je crois que c'est bien dans ses toilettes. Mais ça me va, c'est un endroit où vous avez un public captif (rires). Les gens ne peuvent pas se sauver...

Cela fait des années que vous travaillez pour Marvel ou DC sur leurs personnages avec les réserves dont on a parlé. Vous n'avez pas la tentation de produire votre propre série en « creator-owned » ? Un peu comme ce que Millar a fait sur Millarworld avec Wanted ?

Eh bien, **Wanted** est un projet que Mark et moi avions pensé faire et j'ai été obligé de le laisser tomber parce que je n'avais tout simplement pas le temps. Si l'on met à part John Romita Jr, les scénaristes peuvent écrire 2 ou 3 séries par mois, alors que les dessinateurs ne peuvent en dessiner qu'une seule, c'est mathématique ! Je crois que c'est Garth Ennis qui a comparé les artistes de comics à des familles. On peut dire que les scénaristes sont un peu les pères et les dessinateurs leurs femmes, dans le sens où les premiers peuvent féconder plusieurs artistes mais que la plupart des dessinateurs ne peuvent être "enceintes" que d'un projet à la fois et qu'ils doivent veiller sur leur bébé la plupart du temps. Ça prend beaucoup plus de temps de dessiner un comic-book que de l'écrire ! Mark peut écrire plus de quatre comics par mois. Dans le meilleur des cas, je ne peux en dessiner qu'un dans le même temps, et encore quand j'ai de la chance ! Mark a donc beaucoup d'opportunités pour faire du creator-owned contrairement à moi. Bien que mon contrat avec Marvel me laisse la possibilité de faire du creator-owned, tant que ça ne soit pas chez DC ! Mais vous savez, tout ça ne me traumatise pas beaucoup. Je suis très bien récompensé pour le travail que je fais chez Marvel. Et je ne suis pas mal payé, ce n'est donc pas pour des raisons financières que j'envisage le creator-owned. Cela répond plutôt à un besoin créatif. Il y a bien un projet que j'aimerais faire un jour, quand le moment sera venu, et je voudrais le scénariser moi-même. Mais on en revient toujours à un problème de timing. **Ultimates** m'a demandé cinq ans de ma vie au lieu des trois que cela aurait logiquement dû me prendre. Du coup, ma vraie envie en ce moment est de me concentrer sur ma production et de tomber des tonnes de dessins pour Marvel. Comme je vous le disais tout à l'heure, j'ai dessiné hier trois pages d'un coup pour mon nouveau projet et c'est une vitesse que je n'avais pas connue depuis longtemps... mais je ne suis pas sûr de pouvoir tenir le rythme... je n'ai pas la productivité de Jack Kirby ! Je vais tout de même essayer de finir ce projet pour la fin de l'année et si j'arrive à commencer mon creator-owned à côté, eh bien tant mieux !

Pendant un moment, Marvel a testé l'encrage digital, puis Paul Neary est revenu encrer vos planches... c'était votre vœu ?!

On n'a jamais testé d'encrage digital sur **Ultimates** ! Mon ami Andrew Currie a fait les six ou sept premiers épisodes pendant que Paul était encore en contrat chez DC. Il m'a rejoint après. Je ne sais pas comment cette rumeur est venue. D'ailleurs, les gens qui ne me croient pas peuvent aller voir mon site Internet, les planches originales sont à vendre et on constate bien qu'elle sont encrées ! C'est peut-être parce qu'on a fait une seule page sans encrage, directement à partir de crayonnés. C'était une page rajoutée au tout dernier moment et encore, c'était volontaire en termes d'effets artistiques.

Vous préférez donc avoir un humain comme encreur ?

Oh oui ! J'aime quand tout le travail se voit sur la page. Même si on fait des effets spéciaux colorés après, on a un rapport intime avec la page quand on dessine ou qu'on encre. Ce n'est pas la même sensation que de travailler sur un ordinateur.

Que pensez-vous des auteurs qui vont vous succéder sur Ultimates ? Madureira et McGuinness ont des styles très différents du vôtre...

Oh oui ! Mais vous savez, Joe Madureira est sans doute le meilleur choix qui pouvait être fait. Mark et moi ne voulions pas que l'on cherche à nous imiter, à faire de la redite. Nous considérons les différents volumes d'**Ultimates** comme les différents films de James Bond. Chacun d'eux est unique, il existe par lui-même. Jeph Loeb est un scénariste fantastique pour les histoires de super-héros. Je pense qu'il donnera un ton différent, orienté vers l'action, vers le fun. En ce qui concerne Joe, j'ai vu les pages de son premier numéro et je pense que c'est le meilleur boulot de sa carrière. Vraiment. Je trouve qu'il a beaucoup mûri en tant qu'artiste. C'est fantastique !
Quant à Ed McGuinness, il est très doué. Il a bossé avec Jeph pendant un bon bout de temps chez DC et je pense que c'est là aussi le meilleur choix, à la fois pour véhiculer les récits de Jeph ET pour prendre la relève derrière Joe Madureira. Je suis vraiment enchanté par nos successeurs. La série est entre de bonnes mains.

C'est rassurant pour vous de laisser votre « bébé » à des gens que vous appréciez et que vous estimez...

Oui, mais je ne le ressens pas vraiment comme ça. Même si l'analogie est la bonne et que nous l'utilisons tous dans le milieu. Je pense que quand on a fini, on a fini. Et j'avais déjà cette sensation à la fin d'**Authority**. Quand une nouvelle équipe arrive sur la série, ce n'est plus la mienne, c'est la leur, ils feront avec leurs styles, leurs envies etc. Je ne regarde jamais les pages des autres en me disant, je n'aurais pas fait comme ça ou ils n'auraient pas dû faire ça, c'est juste un autre parfum ! Et c'est bien comme ça ! On essaye tous de rester fidèles à ce qui a été fait et aux personnages mais par exemple **Les 4 Fantastiques** de Kirby et de Byrne n'ont rien à voir et c'est ça qui est intéressant ! C'est vrai que c'est gratifiant d'avoir créé avec Warren des personnages qui sont là depuis bientôt 10 ans, et qui, avec un peu de chance, vont rester encore longtemps, mais je ne les regarde pas non plus comme mes enfants ! (rires) En fait, il y a deux écoles aujourd'hui parmi les artistes. Il y a ceux qui veulent recréer les comics de leur enfance et qui prennent telle série ou tel personnage pour faire comme dans les années 70. Et il y en a d'autres, dont je pense que Mark et moi faisons partie, qui veulent créer des nouveaux comics. Même si on a des caisses entières remplies de vieux comics on veut essayer d'autres choses !

En parlant de destruction, il est difficile de ne pas faire un rapprochement entre Ultimates Vol.2 et le 11 septembre 2001. Est-ce que du côté américain vous avez dû faire face à des résistances ou des aménagements ?

Non. Aucune résistance. Mark est véritablement un animal politique, tout le monde le sait. Mais je crois qu'au contraire, **Ultimates** est volontairement un produit de l'Amérique post 11/09. Je travaillais encore sur une histoire d'**Authority** que j'avais écrite et je devais commencer **Ultimates** un mois et demi après quand le 11 septembre est arrivé. Au début, Marvel nous avait dit qu'ils voulaient le même genre de série qu'**Authority** avec plus d'actions et de super-héros. Il se trouve que mon histoire d'**Authority** commençait normalement par la destruction de Manhattan... Andrew encrait les pages dans mon studio quand on a mis les infos et commencé à voir les images du 11 septembre... Personne n'avait jamais vu pour de vrai une telle destruction massive. On n'aurait jamais imaginé des détails comme la tonne de fumée ou de poussière que ça a généré... Bref, le lendemain, on se parle au téléphone avec Mark et on se dit qu'on ne peut plus faire cette histoire comme ça... Qu'il y a eu trop de morts pour qu'on puisse rigoler avec des mots comme « super-terroristes », et même qu'on ne peut plus présenter de super vilains ! On avait même prévu que les Ultimates aillent au Moyen-Orient pour désarmer une nation, et c'est exactement ce que Bush a fait en Irak ! Mark a toujours été bon pour prévoir ce genre de catastrophes... C'est là que l'idée de faire d'**Ultimates** autre chose qu'une équipe de super-héros est venue. On a cherché alors à aller plutôt vers une force qui appartienne au monde entier pour montrer justement combien ce monde avait changé. On s'est dit qu'il fallait aussi que les comics fassent comprendre aux gens que quand une destruction pareille est mise en oeuvre, des milliers de gens meurent. Avant, on pouvait croire qu'il n'y avait que des briques et des immeubles qui tombaient, mais depuis le 11 septembre, on sait que c'est beaucoup plus grave que ça...

Pour finir sur une note plus drôle, vous adorez Paris et la France, et vous avez quand même dessiné une page anti-français dans Ultimates, honte sur vous (rires) !

C'est entièrement de la faute de Mark ! (rires) Quand on est venu à Paris pour dédicacer au Festival Jules Verne, cet épisode venait justement de sortir, j'ai cru que la France entière allait nous tomber dessus ! Mais c'est vrai que Mark avait ça en tête depuis le début d'**Ultimates** ! Je le soupçonne même d'avoir attendu des années l'occasion de passer des tirades pareilles ! (rires) En même temps, c'est assez logique en termes de caractère, de la part d'un ex-militaire des années 40, non ? Bref, tout est de sa faute ! Vous pouvez aller lui en parler, même si je suis sûr, qu'il va rigoler et dire qu'il s'en fout...

Propos recueillis par Lise Benkemoun

HEROES CONVENTION 2006

En haut : Bryan fait également des dessins non-Marvel à titre exceptionnel comme cette affiche pour la convention Heroes Con de Charlotte aux Etats-Unis, en 2006.

Ci-dessus : Giant Man et la Guêpe. Un couple dysfonctionnel qui a beaucoup fait parler de lui. Mark Millar s'en est servi pour traiter d'un sujet rare dans les comics, les violences conjugales.

NOS AMIS LES BÊTES S'ENCANAILLENT DANS LES COMICS

ANIMAUX EN CASES !

LES ANIMAUX SONT OMNIPRÉSENTS (AU MOINS CONCEPTUELLEMENT), DANS LA BD AMÉRICAINE. SI LE SUCCÈS ACCORDÉ À DES PROJETS COMME PRIDE OF BAGHDAD NE VOUS SUFFIT PAS, FEUILLETEZ LA BIBLIOTHÈQUE DE TOUT BON COLLECTIONNEUR QUI SE RESPECTE : BATMAN, SPIDER-MAN, HAWKMAN, ANIMAL MAN, BLACK CAT OU MÊME WOLVERINE SONT DES EXEMPLES ÉVIDENTS DE « TOTEMS ANIMALIERS ». ET SI LES ANIMAUX ÉTAIENT RESTÉS DE TOUT TEMPS LE VÉRITABLE ESPACE DE LIBERTÉ DES COMICS ?

La BD américaine s'est (de nouveau), mise à aimer les animaux. Par un phénomène qui n'est pas sans rappeler ce qui s'est passé depuis quelques temps déjà pour les zombies, voici que l'industrie des comics, sans remettre en cause la prédominance des super-héros, lorgne de plus en plus vers la bande dessinée animalière. Comme pour les morts-vivants, en effet, l'idée est tellement générique (tout en étant personnalisable à l'infini), qu'elle en devient non limitable à un copyright. En prime, le concept est immédiatement compréhensible par le public, sans question de continuité. Pour preuve, en vrac, le succès de **Pride of Baghdad** et de sa meute de lions lâchés dans la capitale de l'Irak. Ou encore la réussite de **Mouse Guard**, série indépendante (inédite en France) signée par David Petersen qui, en d'autres temps, aurait sans doute fait un four parce que peu adapté au marché. Dans l'état, ce comic à petit tirage contant les aventures épiques de héros souriceaux, a d'abord été un succès d'estime. Puis sa sortie sous forme de recueil a donné lieu à une vraie réussite en librairie. Le **Mice Templar** (les aventures d'une souris dans un monde barbare) de Michael Avon Oeming, peut en toute logique espérer un écho similaire. Rien qui ne menace d'écraser la prédominance des crossovers à rallonge dans lesquels les deux gros du marché, Marvel et DC, se sont lancés ces dernières années. Mais en tout cas, il y a une tendance suffisamment notable pour qu'elle soit remarquée par ces éditeurs majeurs. Il y a quelques années, la mini-série **We3** (des animaux domestiques transformés en armes de destruction massive) n'avait que modérément marché chez Vertigo. Aujourd'hui, **Fables** (dont une partie de la distribution comporte des versions très spéciales du Grand Méchant Loup ou des Trois Petits Cochons) est l'un des mensuels les plus vendeurs du label mature de DC. Dans ce

contexte, le retour récent du Captain Carrot et de son Zoo Crew dans les pages des **Teen Titans** prend un autre relief. Et Marvel ? Si, par hasard, les exemples précédents n'avaient pas suffi à lui montrer la voie, certains fans et vendeurs s'en sont chargés. À l'issue d'un vote pour choisir quelle version de Spider-Man apparaîtrait sur l'ultime couverture alternative du crossover **The Other**, les participants avaient choisi... Spider-Ham, parodie porcine de l'homme-araignée remontant à 1983 et qu'on n'avait plus vu depuis des années. Là aussi, la logique est la même que pour les morts-vivants. Marvel avait à l'époque répliqué aux **Walking Dead** d'Image et autre **Tales of The Zombies** en sortant **Marvel Zombies**. Cette fois, c'est un numéro spécial intitulé **Ultimate Civil War Spider-Ham**, écrit par J. M. Straczynski, qui forme la réplique. Et avec l'imminence du retour médiatique des **Tortues Ninjas** (cf. p.80), vous n'avez pas fini de voir des animaux dans les pages de vos comics... Sans que ce soit la première fois que la BD américaine les voit déferler...

FABLES & ANTÉCÉDENTS

Donner des caractères humains aux animaux (ou vice-versa), est une pratique assez ancienne dans l'inconscient collectif. Ce ne sont pas les dieux à têtes d'oiseaux ornant les pyramides qui viendront nous donner tort (on retrouve d'ailleurs des traces de cet anthropomorphisme dans des personnages comme Batman ou Spider-Man, autant de héros qui affichent leur « totem »). Depuis longtemps, également, les animaux intelligents ont colonisé de nombreux contes populaires, aussi bien chez La Fontaine que chez les frères Grimm. C'est donc assez normal que les animaux et les comics soient de très vieux amis. En fait, on peut même dire que c'est par ces bêtes fictives, alors qualifiées de « Funny Animals », que le comic-book a trouvé sa forme classique. À l'origine, en effet, c'est sous forme de comic-strips publiés dans la presse quotidienne que cette basse-cour fait son apparition, bien des années avant que quelqu'un n'ait l'idée de créer un vrai support pour la BD. Ainsi, l'emblématique **Krazy Kat** de George Herriman fait son apparition dans les journaux américains dès 1913. Il s'agit d'une sorte de triangle amoureux entre un chat (le susnommé Krazy Kat), un chien et une souris. Mais le strip lance surtout les bases de ce qui sera par la suite la règle des « Funny Animals » : amour vache entre les personnages, qui sont parfois capables des pires jalousies, allant jusqu'à se jeter des briques au visage. **Krazy Kat** prépare la voie non seulement pour les BD du même type qui suivront, mais aussi pour tout un pan de l'industrie de l'animation. À un certain égard, Félix le Chat, Tom & Jerry, Beep-Beep et Will le Coyote, Itchy & Scratchy sont tous des enfants illégitimes de Krazy Kat et de quelques autres bandes parues au début du 20ème siècle. Il est intéressant de noter que dès **Krazy Kat**, la mode des Funny Animals intègre ce rapport à une violence caricaturale, violence qui ne serait très certainement pas perçue de la même manière s'il s'agissait de personnages plus réalistes. Des décennies plus tard, Grant Morrison développe une théorie très personnelle à ce sujet : dans les pages d'**Animal Man #5** (« The Coyote Gospel », 1988), une créature ressemblant de très près à Will le Coyote est projetée sur Terre par son Créateur pour amener un message de paix universelle. Hélas, personne ne comprend son intention (le message est écrit en langue non-humaine), et le pseudo-Coyote finit par subir mille supplices évoquant les « pièges à rallonge » typiques des Funny Animals. Le Créateur meurt au centre d'un carrefour, les bras en croix, dans une attitude très messianique. Il y aurait donc, si l'on en croit l'auteur, une logique expiatoire dans les Funny Animals. Ils seraient là pour personnaliser nos propres excès, aussi bien pour les exprimer que pour souffrir à notre place...

NAISSANCE D'UN RONGEUR

Dès l'apparition de ces héros animaux, il y a donc une perméabilité totale entre le monde de la BD et celui de l'animation. Le succès aidant, **Krazy Kat** devient dès 1916 un cartoon. Et la migration se fait dans l'autre sens : si **Félix le Chat** apparaît à l'écran en 1919, il s'exporte dès 1922 sous forme de bandes dessinées. C'est dans ces années-là qu'un certain Walt Disney fourbit ses crayons, d'abord sur une création (animée) nommée **Oswald le Lapin**. Mais Disney en perd vite les droits au bénéfice de son distributeur. Il faut alors lui trouver un remplaçant : **Mickey Mouse**, inventé en 1928. Une souris était le remplaçant le plus proche que Disney avait pu trouver sans se créer de problème avec l'ayant-droit d'Oswald. Le succès de Mickey laissa loin derrière le lapin. Certains d'entre vous se demanderont sans doute par quel curieux détour nous parlons de Mickey plutôt que de comics. Les deux sont pourtant indissociables. Dès 1930, King Features produit le premier dérivé de Mickey sous forme de BD : un daily strip publié dans la presse américaine et rapidement exporté à l'étranger : c'est également en 1930 qu'il apparaît en France, dans les pages du **Petit Parisien**. Avec le poids de Mickey et de l'empire Disney dans l'univers cinématographique, il serait facile de se convaincre que seule la version animée du souriceau a une réelle importance, et que les autres supports ne sont que des dérivés sans impact réel. Il n'en est rien, dès 1937, une anecdote vient prouver l'importance qu'on accorde alors à la BD de Mickey : elle déclenche un mini incident diplomatique entre les USA et la Yougoslavie. Les créateurs américains du strip de Mickey avaient créé une histoire anodine dans laquelle le héros aide le jeune prince d'une contrée fictive à regagner le trône qui lui revient de droit. Pour bien des pays, la publication de cette histoire ne pose aucun problème. Mais en Yougoslavie, la censure croit y reconnaître une allusion à la famille royale. Cela devient presque une affaire d'état. L'histoire n'est pas traduite et le régime, vexé, raccompagne aux frontières un correspondant de l'agence Reuters qui a osé faire mention de cette amusante anecdote. Aux USA, on s'en offusque [1]. Il n'y a pas qu'en Yougoslavie qu'on se froisse. Dès 1931, la censure allemande s'émeut d'un épisode de Mickey... une armée de souris affronte des chats habillés en uniformes allemands. Les allemands (pas encore passés sous le régime nazi), qualifient l'affaire « d'offense à la dignité nationale ». Mickey a beau être une souris imaginaire, il n'en a pas moins un poids réel...

MOUSE GUARD:
Belly of the Beast
Story & Art: David Petersen
GWENDOLYN SAID YOU WOULD BRIEF US ONCE WE WERE ON THE TRAIL, KENZIE.
SO TELL US, WHY HAVE THREE OF THE GUARD'S FINEST BEEN DISPATCHED?
A MOUSE PEDDLING GRAIN TOOK THE PATH FROM ROCHEVALLOW TO BARKSTONE ALONE.
WE NEED TO FIND THIS MISSING GRAIN MOUSE...
SEEMS HE NEVER ARRIVED AT HIS DESTINATION.
WE WON'T GET THIS RATE... IT'S STILL QUITE A WAY TO BARKSTONE, AND NO SIGN OF THE LOST FOOL YET.
LIAM
KENZIE
SAXON

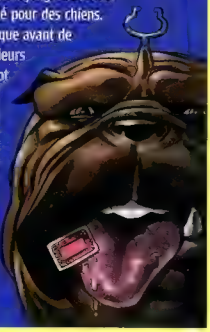
Il faut dire qu'à l'époque, le personnage de Mickey a un allié aussi influent qu'inattendu : dans ses carnets intimes, Goebbels détaille comment, dès Noël 1937, il fait cadeau de 18 dessins animés de Mickey à Adolf Hitler lui-même [2]. Dans les salons feutrés de l'élite nazie, particulièrement lorsque l'Amérique entre en guerre, on change de position. On regarde les dessins animés de Mickey ou ses bandes dessinées en demandant l'autorisation écrite, officiellement sous le prétexte fumeux « d'espionner et de dupliquer les techniques graphiques utilisées par l'industrie américaine ». L'opinion publique allemande est tellement dressée contre Mickey par la presse, qu'en 1944, les Alliés trouvent l'idée du meilleur mot de passe possible pour une opération très spéciale. C'est ainsi que le 6 juin 1944, « Mickey Mouse » détesté par les allemands, devient le mot de passe pour les opérations du débarquement en Normandie. Et le **Journal de Mickey** pendant ce temps ? Privé de son héros, il continue bon gré mal gré de paraître jusqu'en juillet 1944 (au #477), date à laquelle sa distribution est (ironiquement) balayée par le déploiement des Forces Alliées... Il ne reviendra dans les kiosques français que huit ans plus tard, trouvant graduellement la place qu'il occupe aujourd'hui encore...

MÉNAGERIE COSTUMÉE

Revenons un poil en arrière pour observer un autre penchant des Funny Animals : tandis que la version française de Mickey joue au plus fin avec l'Occupation, les éditeurs américains, eux, en sont arrivés à une conclusion simple. Il y a d'un côté le genre « animal » et ses dérivés multimédias. De l'autre, les professionnels constatent l'émergence des super-héros en tant que nouvelle tendance dominante. L'étape logique suivante ? Réunir les deux en un seul produit : le super-héros animal (ou le super-animal, si vous préférez). Dès 1942, surgit ainsi (sous forme de cartoon) **Super Mouse**, sorte de confluence de Mickey et de Superman (il s'agit ni plus ni moins de l'un dans le costume bleu et rouge de l'autre), dont le propriétaire n'est pourtant ni Disney ni DC. Ce plagiat un peu trop voyant s'attirera les foudres de DC et l'ayant-droit de Super Mouse changera graduellement les couleurs du costume (devenu rouge et or), puis carrément le nom. C'est sous l'appellation de **Mighty Mouse** que ce rongeur à super-pouvoirs deviendra un hit, aussi bien dans les dessins animés qu'adapté en comics (ironiquement en France, les traducteurs n'ont jamais tenu compte du changement de nom et **Mighty Mouse** est resté pour nous Super Souris). Le succès de Super/Mighty Mouse ouvre une véritable boîte de pandore dans le monde des comics. Tel éditeur se lance alors activement dans la création de parodies animales (d'ailleurs, le comic de Mighty Mouse sera lancé chez Timely/Marvel, autrement dit le concurrent de DC). Tel autre éditeur se dépêche de prendre les autres de vitesse en se parodiant lui-même. C'est le cas pour Fawcett Comics qui crée Hoppy le Marvel Bunny (version lapine de son propre Captain Marvel) et surfe sur la vague en faisant de ce lièvre à super-pouvoirs le héros phare d'un titre nommé tout simplement « Funny Animals ». Hoppy connaîtra même une petite notoriété dans la France de l'après-guerre, mais là aussi, la traduction joue des tours. Allez savoir pourquoi, c'est sous le nom de Pippo le Super-Lapin que les petits français suivent les aventures du Marvel Bunny. Fawcett a ceci de particulier que l'éditeur rechigne à séparer clairement les deux niveaux de réalité. Il y a bien des super-héros plus classiques mais ils ne se gênent pas pour croiser régulièrement leur lot d'animaux intelligents. Ainsi, le bon Captain Marvel

ANIMAUX DOMESTIQUES

Outre les héros anthropomorphes cités ci-contre, les comics sont remplis d'animaux de compagnie qu'il convient de citer vu leur longévité dans la BD : Zabu (le tigre apprivoisé de Ka-Zar), Gueule d'Or (le chien monstrueux des Inhumains), Redwing (l'oiseau au service du Faucon), sont tous de véritables vétérans forts de quatre décennies de parution. Ils font pourtant jeunes à côté de Devil, le loup courant dans la jungle aux côtés du Fantôme depuis... 1936. Plus conventionnels, Batman et le Punisher ont opté pour des chiens. Batman a eu son Bat-Hound, Ace, qu'il prenait la peine d'affubler d'un bat-masque avant de partir en mission, histoire que personne ne le reconnaisse. Le Punisher a eu plusieurs chiens-loups successifs nommés Max (des années avant que Marvel n'utilise le mot Max pour son label adulte). Quelques chiens se sont émancipés au point d'exister par eux-même. Rintintin, vedette de la TV, a connu également une longue carrière dans la BD. DC lui avait trouvé comme concurrent un certain Rex The Wonder Dog : un chien blanc tellement intelligent qu'au bout de quelques années, l'éditeur a choisi de lui donner une forme de super-origine, révélant qu'un super-sérum avait été testé sur lui, d'où cette intelligence. Rex The Wonder Dog, c'est un peu le Captain America des chiens ! Celui qui est le plus entouré parmi les héros amis des animaux, on peut citer Ant-Man. Une fourmilière peut contenir jusqu'à 10 millions de ces petites hestioles, alors pensez ! Et pourtant, le héros est très attaché à chacune d'entre elles. On a vu des épisodes où une fourmi se sacrifiait pour le sauver et Ant-Man, ému, essuyait une larme en se jurant qu'il ne causerait plus jamais la mort d'un de ces insectes. Et encore, Ant-Man a une raison pseudo-scientifique (son casque) pour expliquer ses relations avec les fourmis. Les premiers héros maîtres d'insectes des années 40, Yellowjacket et Red Bee, n'avaient quant à eux aucune autre explication que celle d'avoir entraîné des ruches pour leur apprendre à attaquer les nazis et les gangsters, en obéissant parfois à la voix. Un peu too much, non ?

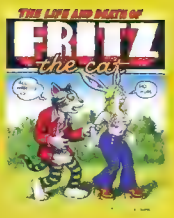


HEY, LOOK! IT'S SUPER-RABBIT!
AND THE BLOCKHEAD IS WITH HIM!
WHAT'S THE MATTER, BLOCKHEAD? AFRAID OF A LITTLE COMPETITION?
SUPER-RABBIT? I'LL SHOW YOU SUPER-RABBIT!
YOU'RE A BAAAD GUY!

compte rapidement parmi ses principaux ennemis Mister Mind (un ver super-intelligent) et parmi ses alliés, Mister Tawnny (un tigre humanoïde). Au passage, on notera que Tawny est un ancêtre commun aux personnages tigresques des plus tardifs Calvin & Hobbes et Tellos... Pour l'heure, le super-animal est un genre si prisé que les idées s'entrechoquent. Quand Timely décide de créer en 1943 son propre Super Rabbit, c'est pour avoir la surprise de voir, quelques semaines plus tard, Bugs Bunny arriver dans un nouveau dessin animé où ce dernier parodie lui aussi Superman sous le titre Super-Rabbit (allant jusqu'à singer la célèbre approche « Plus rapide qu'une balle, plus fort qu'une locomotive... »). Mais un dessin animé passe avec le temps tandis qu'un livre reste. Timely ne se décourage pas et demeure fidèle à son propre Super-Rabbit. Le personnage aura son petit succès pendant le plus clair des années 40... Appartenant à la même vague (mais avec des degrés moindres), on remarque à la même époque l'apparition de Super-Duck (un héros canard publié chez Archie Comics), du Terrific Whatzit (parodie-maison de DC, du Flash de l'Âge d'Or dont les pouvoirs auraient été greffés à une tortue), ou enfin de Wiggles The Wonderworm qui est carrément un ver de terre doué des mêmes pouvoirs que Superman.

MEILLEURS AMIS DU SUR-HOMME

Si les années 50 continuent de voir les Funny Animals prospérer (notablement avec la longue liste des personnages Disney ou Tex Avery adaptés chez plusieurs éditeurs de comics), elles sont aussi le théâtre d'un essoufflement des super-héros normaux en tant que genre. Du coup, les super-animaux prennent du plomb dans l'aile. On ne note que quelques nouvelles apparitions à cette période. En 1953, **Atomic Mouse** (une BD de Charlton Comics copiant Mighty Mouse, voici l'arroseur arrosé !), déboule dans les kiosques. La même année, il faut jeter un coup d'oeil vers les écrans pour découvrir la première histoire de **Duck Dodgers**, la version SF de Daffy Duck qui repose allègrement sur Buck Rogers. En 1955, on voit arriver un animal d'un genre différent : Krypto fait sa première apparition dans le mythe de Superman. Ce n'est pas à proprement parler un « funny animal » mais une reprise un brin plus sérieuse des techniques qu'utilisait auparavant Fawcett pour mélanger animaux et super-héros. Et comme Krypto est bien accueilli, DC poursuit le système sur d'autres super-bestioles. Bien vite, il s'avère que Supergirl a un cheval (Comet) et un chat (Streaky) également doués de super-pouvoirs. Collectivement, avec Krypto, ils seront connus sous le nom de la **Legion of The Super-Pets** (la Légion des Super-Bestioles). Bob Kane, le créateur officiel de Batman, donne à son tour dans le funny animal en créant, en 1960, un dessin animé **Courageous Cat** qui singe le monde des super-héros. Mais l'une des plus célèbres parodies de Superman ne viendra qu'en 1965 : Super-Goof (Super Dingo) prend l'un des personnages les plus idiots de l'univers Disney pour lui donner de grands pouvoirs et un costume à cape. Super-Dingo fait son apparition, d'abord et surtout, dans les comics (**The Phantom Blot #2**). Et difficile d'évoquer cette parodie Disney de Superman sans parler d'un héros plus batmanien, Fantomiald (Donald se déguisant en héros de la nuit pour faire régner la justice). Sauf que Fantomiald (apparu en 1969), n'est pas né dans les comics mais chez un éditeur italien licenciant les héros Disney (en version italienne le personnage s'appelle Parinik), et n'est vu par le public américain que comme une sorte de curiosité étrangère. De facto, Super-Dingo restera pendant longtemps le dernier cas majeur de « Super-Animal ».



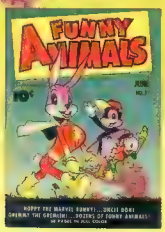
Ci-dessus : Fritz , un perso qui avait une idée bien à lui du jeu du chat et de la souris, même si c'était une lapine. Un discours libertaire qui. à l'époque, ne serait pas passé dans des comics de super-héros.

SOUS ACIDE

Non pas que les animaux aient dit leur dernier mot... mais disons qu'ils ont changé de discours, qu'ils fument, boivent, se droguent ou forniquent à tout va. Dans le milieu des années 60, le milieu underground produit en effet ses propres créations animales. Le maillon manquant entre les super-animaux et l'underground est sans doute le Wonder Wart-Hog (1962) de Gilbert Shelton. Il s'agit d'une satire un peu « destroy » dans laquelle un cochon reçoit des pouvoirs dignes de Superman. Une fois cette porte enfoncée, les animaux changent de conduite... La première histoire de **Fritz The Cat** (créé en 1965 par Robert Crumb), montre le dénommé Fritz sautant sur une jeune femme chat et la déshabillant de façon équivoque. Harvey Kurtzman, qui publie l'histoire dans la revue **Help!** est alors convaincu qu'elle lui vaudra la prison pour pornographie. Moins « underground », **Howard The Duck** commence son existence en 1973 chez Marvel sans autre but réel qu'être un personnage secondaire rattaché au monstre Man-Thing mais aussi une parodie colérique de Donald The Duck. Le personnage rencontre cependant assez d'écho pour qu'on demande à son créateur, Steve Gerber, de lui consacrer un magazine (Howard The Duck aura aussi, pendant un temps, un daily strip dans la presse). Marvel ne met pas trop la pression à Gerber vu qu'Howard est avant tout un pastiche de personnage extérieur à la firme. L'auteur (bien loin d'imaginer le lamentable film qu'on tirera plus tard de son héros), y trouvera le prétexte à parodier tous les poncifs des comics avec une énergie rare, tout en tissant une sorte de relation platonique (et abstraitement zoophile), entre Howard et son amie humaine Beverly. Le genre « animal » des comics devient un espace où l'on peut bouleverser les conventions. Mais cette liberté de ton n'est pas utilisée que pour revendiquer une vie de débauche. En 1973, Art Spiegelman commence ainsi la publication de **Maus**, une métaphore de la Shoah qui prend l'envergure d'un roman graphique dans lequel les Chats exterminent les Souris (la logique n'est pas sans rappeler l'aventure de Mickey qui lui avait valu tant d'ennuis avec les allemands dès 1931). C'est beaucoup moins

Ci-dessous: Spider-Ham, le cochonnet arachnéen de Marvel a l'air d'une boutade mais il refait surface régulièrement.

remarqué que **Cerebus The Aardwark** (un aardwark est un oryctérope, à savoir un animal africain se nourrissant de fourmis), fera ses débuts en 1977. Puis au fil des ans, Cerebus impose le respect ne serait-ce que pour sa longévité (300 épisodes). Le record est double quand on se rend compte que l'intégralité de la série a été dessinée par les mêmes artistes, enfonçant de très loin les cent et quelques numéros de Stan Lee/Jack Kirby sur **Fantastic Four** ou encore le tandem Bendis/Bagley sur **Ultimate Spider-Man**. Côté contenu, le Cerebus de Dave Sim ne cache pas avoir parmi ses modèles le Howard de Gerber. La personnalité polémique de Sim fera le reste. Cerebus peut être un pape dans une histoire, un être hermaphrodite dans une autre... Rien n'est interdit, même si la série n'a pas que des admirateurs, on peut lui reconnaître d'avoir su repousser les barrières..



LONGUES OREILLES ET CARAPACES

Inexplicablement, les années 80 fonctionnent comme si les différents labels s'étaient donné le mot. En l'espace de quelques mois surgissent sur la scène de multiples héros lapins, amorçant un clin d'oeil global vers les Funny Animals de l'Âge d'Or, avec sans doute moins d'acidité que leurs cousins des années 70. **Bucky O'Hare** (un lapin héros de l'espace créé par Larry Hama et Michael Golden), se voit ainsi vite rattrapé par **Captain Carrot** et son Zoo Crew (auto-parodie de DC de sa propre Justice League). Arrive dans le même temps Cutey Bunny, une héroïne lapine underground qui ne parodie pas réellement les comics mais plutôt quelques mangas (notablement Cutie Honey). Et dans le genre lapin asiatisant, on ne fait pas mieux que Usagi Yojimbo (de Stan Sakai), les aventures d'un lapin samurai qui vient de passer ces temps-ci son centième épisode. Si le record de Cerebus n'est pas mis en danger, cent numéros restent un joli exploit pour une série indépendante ne reposant sur aucun cliché super-héroïque. Moins lapin (puisque le héros est un raton laveur qui se trouve être une sorte de ranger de l'espace), Rocket Racoon repose exactement sur les mêmes ficelles que Bucky O'Hare (bien que vu leurs dates de publication très proches, il est difficile de savoir qui a influencé l'autre). Comme pour rompre un peu le monopole de ces héros poilus, Kevin Eastman lance en 1984 ses **Teenage Mutant Ninja Turtles** qui renvoient (au moins par leur nom), aux trois séries les plus populaires du début des 80's : les Teen Titans, les X-Men et Daredevil (avec son abondance de ninjas). **Les Tortues Ninjas**, bien loin du dessin animé qu'elles seront par la suite, sont alors un pastiche de l'industrie des comics. Mais très vite rattrapées par leur succès, les créations d'Eastman perdront vite leur sens critique pour devenir des créations bouffonnes à destination des enfants. Pire, les imitateurs se multiplient. Tous copient la forme, mais peu s'intéressent à la verve des premiers épisodes des Tortues. C'est ainsi qu'on a droit à des comics aussi oubliables que « Naive Inter-Dimensional Commando Koalas », « Adolescent Radioactive Black Belt Hamsters » ou les « Power Pachyderms ». Finalement, vers la fin des années 80, le flambeau des comics animaliers ne sera guère défendu que par Omaha the Cat-Dancer. Création de Reed Waller et Kate Worley, Omaha est une héroïne féline qui n'affronte pas d'horribles monstres mais se contente de vivre sa vie (et une sexualité apparente), rejoignant par certains aspects Fritz The Cat, mais de manière plus élégante et moins revendicatrice...

ÉVOLUTION

Peu de nouvelles créations animales viennent émailler la décennie écoulée (mais rappelons que dans le même temps, Cerebus The Aardwark et Usaji Yojimbo sont en train d'occuper le terrain). Pour connaître un nouveau coup d'éclat, il faut attendre les **Unfunnies** de Mark Millar (paru en 2004 chez Avatar). Des animaux cartoonesques vivent des aventures un peu trash pour les codes habituels des comics (viols, interruption volontaire de grossesse comme sujet de couverture...). La série crée la polémique mais ne devient pas un hit commercial. Pourquoi le genre animalier se réveille-t-il donc à nouveau ? Sans doute en raison de l'émergence des librairies comme nouveau marché des comics américains, jusque-là condamnés à la filière des comic-shops et à une certaine clientèle rechercher activement la lecture de super-héros. À l'opposé, le grand public non-collectionneur de mutants à super-pouvoirs peut plus facilement se reconnaître dans un **Pride of Baghdad** ou un **Mouse Guard**, dont la narration est peut-être plus proche des mangas. Ces derniers ayant détrôné les comics en terre américaine, si les animaux reviennent, ce n'est peut-être pas pour concurrencer les super-héros mais pour aider les comics à gagner de nouveaux terrains, comme ils l'ont fait quand il s'agissait, voici presque huit décennies, d'aider la BD à sauter le pas entre les « dailies » paraissant dans la presse et de vrais périodiques consacrés. Dans ce contexte, il n'est sans doute pas faux de dire que les animaux sont aussi, à leur manière, les meilleurs amis des comics...

Xavier Fournier

[1] Times du 20 décembre 1937
[2] Fait relevé dans « Nazi Psychoanalysis », de Laurence Rickels, publié en 2002 par la University of Minnesota Press.

QUI NE CONNAÎT PAS KISS ? CELA FAIT PLUS DE TRENTE ANS QU'ILS SE SONT INSTALLÉS DANS LE PAYSAGE MONDIAL DU ROCK, À COUP DE RIFFS DE GUITARES MAIS AUSSI DE SPECTACULAIRES MAQUILLAGES. BIEN INSTALLÉS DANS LE ROCK ? PAS SEULEMENT. DEPUIS TROIS DÉCENNIES, ILS REFONT RÉGULIÈREMENT SURFACE DANS LES COMICS. MARVEL, MCFARLANE PUIS DARK HORSE LEUR ONT CONSACRÉ DES HISTOIRES, VOIRE DES SÉRIES ENTIÈRES. FANS DE COMICS, CES MUSICIENS NE POUVAIENT QUE FRANCHIR LE PAS. C'EST FAIT : LE KISS COMICS GROUP EST NÉ !

KISS GÉNÉRATION

Si le groupe de rock Kiss est né en 1972, on fête en 2007 le trentième anniversaire du premier comic-book publié à leur nom (après un bref passage dans les aventures d'**Howard The Duck**). À l'époque, c'est Marvel, l'éditeur de Spider-Man, qui les publiait avec un gadget publicitaire inégalable : du sang des membres du groupe avait été mélangé dans l'encre d'imprimerie du comic ! Le succès de cette première BD prit tout le monde de court et, depuis, la version dessinée du groupe s'est ainsi promenée chez différents éditeurs avec des bonheurs divers. On ne les voyait plus beaucoup depuis la fin de leur série publiée chez Dark Horse. Cependant, 2007 marque leur retour aux affaires : en saillant à un label de comics déjà existant, Platinum Studios, ils annoncent non seulement la sorte d'une nouvelle BD mais carrément la création d'une Kiss Comics Group. Première publication annoncée, **Kiss 4K** racontera les aventures de quatre protagonistes (Demon, Starchild, Celestial, King All Beast), basé sur les maquillages du groupe. Cette fois, aucun don de sang n'a été nécessaire à l'impression des exemplaires. L'éditeur et les musiciens annoncent en fait la sortie d'une édition « Destroyer » (du nom d'un de leurs disques les plus célèbres) du premier numéro de **Kiss 4K**. En langage normal, cela veut dire que cette édition sera un exemplaire géant (au prix de 50$), à savoir le comic-book de plus grande taille jamais réalisé. Et les rockers comptent bien entrer dans le livre des records pour ça. Ou, comme l'explique le fondateur de Platinum, Scott Rosenberg : « *Le Groupe Kiss a toujours fait les choses en grand et c'était une opportunité d'arriver dans l'industrie des comics en passant par la grand porte, avec le plus gros exemplaire de BD au monde.* » Passé ce gimmick peut-être un poil couteux, il n'en reste pas moins que derrière arrive, pour commencer, une série régulière, annoncée courant 2007. **Kiss 4K** sera écrite par un fan du groupe, Ricky Sprague et dessinée par Kevin Crossley. Deux auteurs pratiquement inconnus dans le milieu des comics, chose qui n'inquiète en rien Rosenberg : « *Ricky est un gros fan de Kiss mais surtout un scénariste de talent. Il fait un bon boulot et arrive à raconter de bonnes histoires tout en ajoutant plein de clins d'œil à des paroles de chansons du groupe. Les fans vont adorer, il y a plein d'allusions. Kevin Crossley est un peintre hyper-doué qui fait un travail étonnant sur cette série et il partage le travail avec un dessinateur nommé Daniel Campos. Le premier numéro contient une histoire de 32 pages, dont 16 pages sont produites par chacun des artistes.* »

Ci-dessus : King of All Beast.
En bas : Celestial, deux personnages créés d'après le batteur et le guitariste solo de Kiss.

I WAS MADE FOR READIN' YOU...

Platinum Studios n'est pas très connu en France. Et pour cause, leur production reste essentiellement réservée au circuit des imports. À ce stade, une petite présentation s'impose, de la bouche même du fondateur du label, Scott Rosenberg : « *Platinum Studios est une compagnie multimédia qui gère, globalement, les droits du plus gros répertoire indépendant*

GENE SIMMONS TOMBE LE MASQUE !

Figure emblématique de Kiss, Gene Simmons est un musicien au look vampiresque (et à la langue sans doute la plus longue du rock), largement copié par les rockers des générations suivantes. C'est aussi un lecteur forcené de comics. Aujourd'hui, il tient un rôle plus actif mais surveille d'un œil ému les héros de son enfance...

Vous êtes sans doute très au courant de l'impact que Kiss a eu sur les comics. Plusieurs personnages, comme Lobo ou Dazzler, ont visiblement été inspirés par vos costumes de scène. Vous les considérez comment ? Comme des imitations ou des hommages ?

G.S.: « Dazzler et Lobo, oui... Et même Spawn/Al Simmons vient pour une bonne partie de nous. C'était et ça continue d'être un honneur... »

Kiss s'est impliqué avec différents éditeurs de BD ces trente dernières années. Pourquoi revenez-vous toujours aux comics, plutôt qu'aux jeux vidéo ou encore les films ?

G.S.: « Nous nous attaquerons progressivement à tous les médias... Comic-books, jeux vidéo et films, tout ça est au programme... Vous verrez... »

Depuis des années, vous avez confié vos alter-ego aux mains de différents créateurs de comics. Mais vous écrivez vous-même et connaissez très bien l'univers de la BD. Pourquoi n'écrivez-vous pas vos propres scénarios ? Non seulement sur les personnages de Kiss mais aussi sur d'autres héros...

G.S.: « Eh bien... Il faut bien voir que là on parle du Kiss Comics Group, alors les titres resteront centrés sur des sujets liés à Kiss... Des bouquins individuels sur Starchild, Demon ou les autres sont à l'étude depuis un moment et ils finiront probablement par se concrétiser... Par contre, hors Kiss, le Simmons Comics Group verra bientôt le jour et sera une lignée différente de titres et de personnages que j'ai personnellement créés. »

En tant que formation musicale, Kiss a évolué au fil des ans et vous avez accueilli d'autres membres. Cependant, les comics de Kiss restent centrés sur les quatre fondateurs. Pensez-vous à un moment faire apparaître certains de vos autres membres, passés ou présents ?

G.S.: « Une nouvelle fois, tout est possible. Mais nous n'en sommes qu'au lancement de Kiss 4K, alors soyez patients et laissez nous nous concentrer d'abord sur la sortie du « plus grand comic-book de tous les temps ». Après ça, nous serons prêts à vous proposer d'autres voyages... »

Le fait que les membres de Kiss soient de gros fans de comics est bien connu. Mais quelles séries actuelles lisez-vous ?

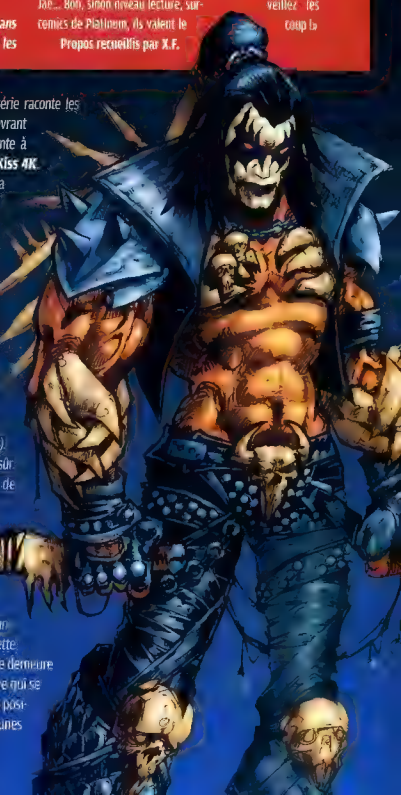
G.S.: « Il y a tellement de nouveaux scénaristes et artistes talentueux que je pense que le mieux est encore d'aller au comic-shop du coin et de choisir ce qui plaît instinctivement. Personnellement, ce que j'attends avec impatience, c'est le prochain film des Fantastiques avec le Surfeur d'Argent. Parce que ça fait longtemps que j'ai un faible pour le héraut de Galactus et j'ai toujours pensé qu'il avait divers niveaux de lecture comme un aspect très philosophique, ce qui mériterait d'être exploré. Dans l'idéal, le nouveau comic-book du Surfeur (allez, je sais qu'ils vont en faire un), sera dans un style un peu classique. J'aurais bien aimé voir ça dessiné par l'un des frères Kubert ou un artiste du nom de Lee... que ce soit Jim ou Jae... Bon, sinon niveau lecture, surveillez les comics de Platinum, ils valent le coup ! »

Propos recueillis par X.F.

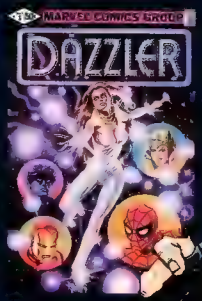
de personnages de BD. Ils proviennent de différentes sources comme Bonelli (NDLR : bien connus en France des amateurs de BD dites « petits formats »), Hexagon ou encore Awesome Comics ». Ce que ne dira pas Scott Rosenberg, c'est que lui-même est un vieil habitué de la gestion des droits dans le domaine des médias. Sa réussite, il l'a fondée sur quelques coups judicieux, comme vendre à Hollywood un comic-book auquel personne ne s'intéressait. **Men In Black**, en l'occurence, eut depuis le succès que l'on sait, avec films et dessins animés à la clé. Rosenberg, c'est aussi l'un des hommes du défunt Malibu Comics. Via Platinum, il veille aussi au développement de films basés sur **Witchblade**, **Magdalena** ou encore le **Wanted** de Mark Millar et J.G. Jones. Bref, les comics, il connaît et la question de leurs relations avec les autres médias, c'est un peu une seconde nature pour lui. Dans ces conditions, ce n'est pas vraiment étonnant de le voir s'associer avec un groupe de rock pour y trouver une source de BD. Mais la réalité est encore plus simple, comme il l'explique lui-même : « À l'origine, c'est Gene Simmons qui nous a contacté. Gene et moi étions amis bien avant que nous discutions de cet arrangement. Cela fait des années que nous nous parlons fréquemment. Quand la possibilité de travailler ensemble s'est présentée, nous nous sommes fait plaisir... ». Dans les faits, se « faire plaisir », veut dire monter une structure conjointe, le Kiss Comics Group. C'est d'ailleurs la grande nouveauté pour Kiss. Jusque-là, quand un comic était paru à leur image, il s'agissait d'une publication sous forme de licence. Par l'entremise du KCG, Gene Simmons et ses camarades entendent bien avoir un rôle plus direct avec la production de leurs BD (voir encadré) : « Kiss et Platinum Studios dirigent au quotidien les affaires du Kiss Comics Group. Non seulement le KCG produit des comics dérivés de la mythologie du groupe mais nous pouvons aussi louer leur image à des tierces parties pour qu'elles l'utilisent dans un contexte de licence. »

VERSION FILLE

Avant d'en arriver à distribuer des licences, KCG est bien décidé à faire feu de tout bois : **Kiss 4K** n'est que le premier des titres annoncés. Le second risque bien de faire lever les sourcils des puristes : « **Kiss Girls** sera un « spin off » de **Kiss 4K**. Cette autre série raconte les aventures de quatre étudiantes découvrant qu'elles ont une connexion surprenante à l'univers que nous introduisons dans **Kiss 4K**. J'aimerais vous en dire plus, mais ça fera partie d'un mystère à découvrir dans le bouquin. Ce sera une série ongoing et elle débutera plus tard cette année », résume le dirigeant de Platinum. Quand même, une série Kiss qui vise les jeunes filles, il y a toutes les chances que ce second projet s'attire les foudres des plus vieux fans... et des plus virils : « Il est certain que nous espérons générer une réaction forte (rires). Mais d'une manière positive, bien sûr. Vous savez, beaucoup de fans de Kiss sont parents maintenant et nous espérons que Kiss Girls sera une bonne manière pour les enfants des fans de s'identifier à eux. Et puis bien sûr, Kiss a toujours eu l'image d'un groupe fun et ils voulaient amener cette dimension à leurs comics ». Le mystère demeure cependant entier sur l'équipe créative qui se chargera de ce second titre ou de son positionnement. Si le contenu vise les jeunes



filles, certains anticipent déjà quelque chose qui tiendrait vers les mangas à la façon du nouveau label Minx de DC (inédit en France) : « *On ne peut en révéler trop à ce stade. Mais nous avons une équipe très talentueuse attachée à ce projet et ce que je peux dire c'est que les membres du groupe Kiss ont eu le même degré d'implication sur* **Kiss Girls** *que sur* **Kiss 4K** ». Ce second bébé n'a donc pas été fait dans leur dos. Et les fans plus âgés auront peut-être d'autres sujets d'intérêt dans la gamme. La carrière de Kiss dans les comics remonte, nous le disions, à près de trente ans. Parmi les perles publiées chez Marvel, McFarlane ou Dark Horse, les premiers volumes sont depuis longtemps épuisés, trouvables seulement sur le marché d'occasion et, fans de Kiss obligent, souvent hors de prix. Or, parmi les vieux collectors de Marvel, on trouve des épisodes signés John Buscema ou John Romita. Sachant qu'un précédent existe (la ressortie chez Dark Horse des épisodes de **Star Wars** qui avaient, à l'origine, été publiés par Marvel), reste à espérer que Platinum pourrait, à terme, proposer des réimpressions des premières aventures. Scott Rosenberg reste discret mais ne dément rien : « *Une nouvelle fois, je ne veux pas trop en dire mais disons juste que vous verrez beaucoup les personnages de Kiss dans les mois à venir* ».



De Dazzler à Lobo, le maquillage de Kiss a fait de nombreux émules dans les comics

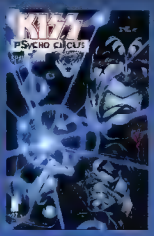
FRENCH KISS ?

L'ironie de la situation c'est que Platinum n'est pas sans rapport avec la France, puisque les héros d'Hexagon ne sont autres que les créations originales (Ozark, Homicron...), autrefois produites chez Lug et connues ici jusque dans le début des années 2000 sous le nom global de « Semicverse ». Après que ces héros aient cessé de paraître, Jean-Marc Lofficier, l'un des principaux scénaristes du Semicverse moderne, a rassemblé les auteurs désireux de récupérer les droits de leurs créations sous la forme de Hexagon Comics. Lequel label a confié la gestion d'une partie de ses droits aux USA à... Platinum. De là, une question s'impose. Dans Kiss 4K, les personnages sont supposés voyager à travers les différents univers liés à Platinum et sachant qu'Hexagon fait partie du catalogue de l'éditeur américain, serait-il impossible qu'un jour Kiss rencontre des personnages comme Homicron ou Wampus ? « *Tout est possible* », répond simplement Rosenberg avec un sourire appuyé... Et puisque, sortant du strict sujet de Kiss, Platinum défend les couleurs des personnages de l'univers Hexagon/ex-Semicverse, nous en avons profité pour lui demander où en étaient les projets de films autour de ces héros (et anti-héros) français et s'il y avait une chance que cela se fasse un jour : « *Absolument, nous sommes en train d'avancer là-dessus en ce moment.* **Wampus** *ferait un film d'horreur assez sympa !* » Pour en revenir à Kiss... Dans sa dépêche initiale, le KCGroup parle d'un lancement global, qui concerne non seulement les USA mais aussi une sortie quasi-simultanée en Allemagne, Espagne et... en France ? Forcément, il convenait d'en savoir plus : « *En fait, ce que vous voyez sur notre site web (www.PlatinumStudios.com) est supposé s'adresser aussi bien aux Anglo-Saxons qu'aux Français. En termes de publication « papier », nous avons un publisher pour la version anglaise, mais nous adorerions trouver un éditeur en France* ». Qu'on se le dise...

KISS À TRAVERS LES ÂGES

MARVEL SUPER SPÉCIAL #1 (MARVEL)

MARVEL SUPER SPECIAL #5 (MARVEL)



KISS PSYCHO CIRCUS (MC FARLANE)

KISS PSYCHO CIRCUS MAG (MC FARLANE)

KISS (DARK HORSE)

KISS (DARK HORSE)

Entrevista avec Terry Dodson

AU BONHEUR DES DAMES

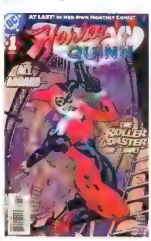
TERRY DODSON
RACHEL SIMC

© DC COMICS, INC

TERRY DODSON EST UN DE CES ARTISTES QUI ONT LES COMICS CHEVILLÉS AU CORPS. ALTERNANT LES SÉRIES "GROS CALIBRES" CHEZ TOUS LES ÉDITEURS, IL EST DEVENU UN DES DESSINATEURS DE RÉFÉRENCE LORSQU'IL S'AGIT DE REPRÉSENTER LE SEXE (DIT) FAIBLE SUR PAPIER. CE QUI NE DÉRANGE PAS LE MOINS DU MONDE SA FEMME RACHEL, QUI SE TROUVE ÊTRE SON ENCREUSE PERSONNELLE. MÊME S'IL CONSIDÈRE QUE LA PLUPART DES COMICS ACUTELS ONT PERDU LEUR SENS DU MERVEILLEUX, IL A CEPENDANT RÉALISÉ PLUSIEURS DE SES DÉSIRS CES DERNIERS MOIS : DONNER UNE SECONDE VIE À WONDER WOMAN ET PUBLIER SON PREMIER ALBUM FRANÇAIS, SONGES. HISTOIRE D'UN RÊVE ÉVEILLÉ...

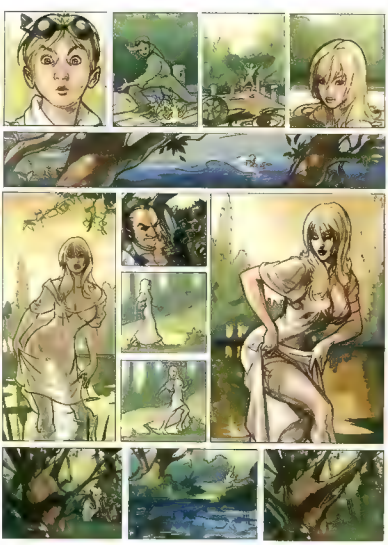
Base d'opération :
L'Oregon (USA)

Ses séries phares :
- Mantra (Malibu)
- Team Titans (DC)
- Storm (Marvel)
- Generation X (Marvel)
- Harley Queen (DC)
- Spider-Man/Black Cat (Marvel)
- Trouble (Marvel)
- MK Spider-Man (Marvel)
- Wonder Woman (DC)
- Songes (Les Humanos)



Depuis des années, Terry Dodson est ce type qui dessine de jolies poupées comme Wonder Woman ou Black Cat, mais méconnu de nombreux lecteurs. Comment êtes-vous tombé dans les comics ?

J'ai vu **Star Wars** quand j'avais 7 ans et j'en suis tombé amoureux. J'achetais tout ce qui concernait le film, y compris mes premiers comic-books. Puis j'ai enchaîné avec d'autres titres. Les super-héros, la SF, l'horreur, la guerre... Je lisais principalement des super-héros parce qu'ils étaient très présents. Mais en arrivant à l'adolescence, je me suis orienté vers des choses moins traditionnelles comme **Elfquest**, **American Flagg**, **Cerebus**, et un intéressant petit magazine nommé **Heavy Metal** (NDLR : la version américaine du **Métal Hurlant** des Humanoïdes), qui contenait un tas de trucs cools comme Moebius ou **RanXerox**. J'adorais dessiner pendant mon temps libre. Une fois sorti du lycée, je suis entré en fac pour décrocher un « vrai métier ». J'étudiais pour devenir ingénieur à la Portland State University, mais j'ai parallèlement pris des cours de peinture et d'anatomie. Pendant ma quatrième année de fac, j'ai décroché mon premier boulot dans les comics (**Mantra** chez Malibu). Depuis, je dessine des BD mais aussi des designs pour l'animation, les jeux vidéo, la pub, les jouets et les statuettes quand j'ai le temps...



Vous venez de publier votre premier album européen (Songes) chez les Humanoïdes Associés. Vous cherchiez activement à travailler en dehors des USA ?

Ce sont les Humanoïdes qui sont venus me trouver en 2001, alors qu'ils mettaient en place leur branche américaine. J'étais fan de nombreux albums européens, dont certains publiés chez eux. Du coup, j'étais vraiment intéressé par l'idée de publier en Europe. Quand mon planning me l'a permis, ils m'ont donné les synopsis de deux séries. J'aimais chacune d'entre elles, mais **Songes** était la plus aboutie... voilà pourquoi je l'ai choisie. Quand je suis arrivé sur le projet, il était déjà écrit. Denis-Pierre Filippi (NDLR : le scénariste), et moi avons communiqué par e-mails. J'ai commencé à apprendre le français après avoir rencontré mes éditeurs aux Humanoïdes à Paris, afin de mieux comprendre ce qui se passait autour de moi. Avec les comics américains, je reçois juste un script et je commence à dessiner. Je parle parfois avec le scénariste, parfois non. En ce qui concerne **Songes**, j'ai envoyé un storyboard pour chaque page ainsi que mes designs créatifs afin d'être certain qu'il n'y ait pas de problèmes de traduction. Denis-Pierre et moi avons travaillé main dans la main avec notre éditeur, Philippe. C'est tellement plus personnalisé que ce qui se fait aux USA ! Je suis devenu ami avec eux, j'ai même été invité chez eux ! Pour le tome 2, DPF a écrit spécifiquement pour moi et je travaille encore plus en collaboration avec lui concernant l'histoire.

Ce premier volume de Songes témoigne de différentes influences, comme Alphonse Mucha ou la Gwendoline de John Willie. Est-ce le résultat d'un gros travail de recherche de votre part afin de vous rapprocher de l'esthétique européenne ?

La plupart de mes influences viennent de choses que j'aimais déjà mais que je ne pouvais pas utiliser dans mes trucs de super-héros aux USA. Du coup, grâce à **Songes**, j'ai pu mettre à profit toutes mes idées ! Évidemment, pendant le long processus de recherche pour ce bouquin, j'ai trouvé des tonnes de nouvelles influences et de concepts. Ça a été un réel plaisir de créer quelque chose où je pouvais mettre en application tout ce que j'aime ! Certaines sources d'inspiration viennent de la fin du XIXème ou début XXème siècle, comme Mucha mais aussi Leyendecker, Rockwell, Booth, Sargent, Sorolla et beaucoup de designers et d'architectes que j'ai découvert en bossant sur l'album. Des artistes européens aussi comme Wending, Loisel, Guardino, Barbucci (**Sky Doll**), Serpiero, Gimenez, Vatine, Marini, Sasmira, Frezzatto, Gibrat... J'ai toujours aimé les animations de Disney et elles m'ont influencé à certains niveaux pour ce qui est des couvertures, des vêtements, des animaux, des châteaux et, en général, du merveilleux ! Initialement, j'ai eu des difficultés pour définir le ton « steampunk » (NDLR : par analogie au genre littéraire et non au comic-book homonyme), qu'il fallait donner à cette histoire. Les éditeurs m'ont suggéré de visionner des films comme **Wild Wild West** ou **La Cité des Enfants Perdus**. Denis-Pierre m'a envoyé quelques images d'architecture type Art Nouveau comme on peut en voir à Bruxelles ou à Barcelone (Gaudi). Une ampoule s'est allumée au-dessus de ma tête quand j'ai pensé à combiner le steampunk avec cet Art Nouveau... et soudain, j'ai pu designer tout ce qu'il fallait et me découvrir en même temps de nouvelles inspirations. J'ai

Ci-dessus :
Spider-Man/Black Cat. Trois ans ont passé entre le premier et le dernier épisode. Attendre un scénariste-diva d'Hollywood pendant des mois, Terry jurait qu'on ne l'y reprendrait plus... Et pourtant, sa Wonder Woman est en retard, pour la même raison !

fini par acheter des tonnes de livres sur certains artistes, sur l'architecture... Même le film **Le Fabuleux Destin d'Amélie Poulain** a exercé une grosse influence sur moi. J'aime beaucoup le look des films de Jeunet et je pense d'ailleurs utiliser certaines idées visuelles d'**Un Long Dimanche de Fiançailles** pour le deuxième tome de **Songes**.

Quand vous travaillez sur Songes, vous essayez de vous mettre dans un état d'esprit particulier, vous pensez au fait que votre lectorat principal n'est pas américain ?

J'ai vraiment pris à bras le corps le fait que je ne faisais pas ça pour le marché américain (disons même le marché des super-héros). Les titres super-héroïques aux USA sont devenus tellement « réalistes » que le sens du « super » ou du « fantastique » en est désormais absent. Les artistes en sont à décalquer des photos tandis que les scénaristes pondent des scènes où les super-héros sont en civil et restent assis à parler page après page. **Songes** a une tonalité fantastique et c'est ce qui a vraiment inspiré mon fluide créatif.

Le volume 1 de Songes a été publié avec du retard parce que vous avez choisi d'expérimenter et de coloriser vous-même les pages. Était-ce une première pour vous ? Pourquoi avoir choisi de débuter la colorisation sur ce projet en particulier ?

Oui, ça a été un long processus d'apprentissage mais ça vaut le coup après avoir vu pendant plus de dix ans d'autres personnes coloriser mon travail. Grâce à l'ordinateur, je peux désormais faire tout ce que je veux !

Votre premier job dans les comics remonte à 1993 et Mantra, chez Malibu Comics. Mantra était un personnage désigné par Adam Hughes. À l'époque, votre style semblait principalement influencé par lui. Quelle relation entretenez-vous avec Hughes ?

Quand j'ai démarré dans les comics, il y avait ce style « Image » supra-populaire qui était sans doute très bien, mais qui ne correspondait pas à ma manière de dessiner. Avec mon style un peu plus marqué par les cours de dessin, je ne voyais pas bien comment trouver du travail. Et puis j'ai remarqué des dessins plus réalistes comme ceux d'Adam Hughes, Steve Rude et Dave Stevens. Je me suis dit que s'ils pouvaient décrocher des commandes, alors moi aussi ! Et pour en revenir à votre question, oui, je pense vraiment avoir obtenu ce travail sur **Mantra** parce que mon style était similaire à celui de Hughes.

Depuis vos débuts, vous avez été associé à vos représentations d'héroïnes particulièrement plantureuses. Vous vous imaginez dessiner un projet sans aucune bombe sexuelle ou font-elles définitivement partie de votre style ?

En fait, j'ai accepté de dessiner la saga de Mark Millar sur **Spider-Man** précisément pour cette raison, afin d'arrêter de dessiner des beautés tout le temps. Et les gens ont apparemment beaucoup aimé ce que j'ai fait avec Spidey, j'en suis donc assez content. Actuellement, si vous regardez mes épisodes de **Wonder Woman**, vous verrez que les femmes n'ont pas toutes la même silhouette : de la voluptueuse Cheetah à la très musclée Wonder Woman, en passant par Giganta qui n'a pas de poitrine ! Je dirais que - quelque part pendant que je travaillais sur **Spider-Man/Black Cat** et le milieu de **Songes** volume 1 - j'ai levé le pied en ce qui concerne les femmes à forte poitrine. Comparez **Spider-Man/Black Cat#1-3** aux épisodes **#4-6**...

Un certain nombre de lecteurs ne réalisent pas que vous travaillez avec votre épouse, Rachel, qui est votre encreur de prédilection. Les couples créatifs étaient fréquents pendant l'Âge d'Or (avec des cas comme Roz & Jack Kirby). De nos jours, c'est plus rare. Comment ça se passe au jour le jour ?

Nous travaillons tous les deux dans le même studio et vivons dans la même maison. Nous nous entendons donc visiblement très bien ! C'est super d'être à la fois capable de bosser de manière si proche avec un encreur et de passer du temps avec sa femme. C'est sympa qu'elle comprenne mon boulot !

Puisqu'elle est votre encreur et votre première lectrice, est-ce qu'elle influence vos décisions artistiques ? Par exemple, nous parlions de vos héroïnes très « dotées ». Est-ce qu'elle vous dit quand vous avez été un peu « over the top » ?

Elle est comme une correctrice et si quelque chose n'a aucun sens, elle me le fait redessiner. C'est comme avoir un éditeur à la maison. Et elle n'a aucun problème avec les héroïnes que je dessine ! Elle adore encrer leurs chevelures...

Vos deux runs principaux ont été sur Génération X et Harley Quinn. Pourquoi êtes-vous resté plus longtemps sur ces deux séries ? Elles étaient spéciales pour vous ou il s'est juste trouvé que personne ne vous a fait de meilleure offre à ce moment-là ?

Je me suis blessé au bras à l'époque où je dessinais **Harley Quinn** et je n'ai plus été capable de travailler comme avant. Ce qui est une bonne chose, franchement. La longueur de mes projets vient de mon choix. Je n'ai jamais été fan des artistes qui font de gros runs à cadence mensuelle. La plupart des types que j'aime dessinent seulement quelques épisodes de-ci, de-là...

Dernièrement, vous avez relancé Wonder Woman avec Allan Heinberg. C'est un titre qui a subi beaucoup de retard. C'est la seconde fois (après Spider-Man/Black Cat), que ça vous arrive en raison du manque de temps du scénariste. En tant qu'artiste lié à ces projets, comment vivez-vous ces situations ? Vous n'avez pas peur que les gens vous collent ça sur le dos ?

J'essaierai de ne plus faire ce genre d'erreur à nouveau - bien que les projets en question aient été bons - et c'est ça la seule chose qui compte.

Quand Spider-Man/Black Cat a été annoncé (en 2002), l'idée était que cette mini serait suivie d'un mensuel Black Cat que vous dessineriez. Visiblement, les choses ne se sont pas passées comme prévu. Aucun bruit de couloir à nous raconter ?

Je pense que je vais vous laisser déduire ce qui s'est passé. Avec un trou de trois ans entre les épisodes #3 et #4 de **Spider-Man/Black Cat**, les choses ne s'annonçaient pas vraiment bien !

En fin de compte, vous avez lancé Marvel Knights : Spider-Man avec Mark Millar. Quel a été votre implication sur cette série. Par exemple, vous avez redesigné des costumes. C'était à chaque fois votre décision ?

Mark avait une assez bonne idée de ce qu'il voulait faire et j'ai suggéré d'utiliser quelques personnages : Black Cat, le Bouffon Vert, le Vautour...

Avec Millar, vous avez également réalisé la mini-série Trouble, dans laquelle il était suggéré que Tante May soit peut-être la mère naturelle de Peter Parker. Ce projet était clairement situé en dehors des canons habituels de Marvel. Qu'avez-vous pensé de cette occasion de dessiner un comic-book purement romantique ?

Ça ne s'est pas révélé être exactement ce pour quoi j'avais signé, mais bon... tant pis !

Depuis presque 15 ans vous alternez entre Marvel et DC. Pourquoi ? Vous n'arrivez pas à rester en place ?

Pour la variété. Chaque compagnie a des forces et des faiblesses différentes. Elles sont égales dans mon esprit, deux différentes bestioles mais toutes deux bonnes. Tout ça dépend du projet et non de la société. Mon plus gros run en dehors de Marvel et de DC sortira probablement chez un éditeur en Europe car j'adore vraiment le marché européen, la diversité des titres et des lecteurs ! Cela me parait sain. Il se peut aussi que je publie une ou deux choses en creator-owned aux USA...

Revenons à Wonder Woman. Vous dessinez de jolies héroïnes, elle est la plus belle héroïne des comics. Votre rencontre était inévitable. Ca a été le projet qui vous a attiré chez DC où ils ne vous l'ont proposé qu'après votre arrivée chez eux ?

J'ai toujours vu WW comme un personnage naturel pour moi mais pour diverses raisons je n'avais jamais été intéressé par l'idée d'oeuvrer sur sa série mensuelle. Quand mon contrat chez Marvel est arrivé à terme, on m'a proposé de relancer WW en me donnant la liberté d'apporter tous les changements que je voulais. Je préfère travailler sur quelque chose où je peux apporter une différence. Les ventes de **Wonder Woman** avaient été basses toutes ces dernières années... Et, à la différence de Spider-Man, il y a seulement une série WW. Donc ce que nous y décidons fait autorité !

En dehors d'événements spéciaux, Superman a le même costume depuis des années. WW est différente car si on y regarde bien chaque artiste a personnalisé à sa sauce le costume. La tiare, le logo ou les bracelets évoluent beaucoup. Quels ont été vos choix conscients concernant son look ?

J'ai essayé de ne pas en faire une bimbo. Je pense que dans le passé récent son costume est devenu trop petit, presque comme celui d'une strip-teaseuse. En me basant sur ce qui est fait en matière de maillots de natation, j'ai agrandit son short (couvrant presque ses hanches) et, plus important, j'ai couvert sa poitrine ! WW est une héroïne digne. On ne devrait pas lui voir l'entre-seins ! J'ai réduit la taille de sa poitrine. Sérieux ! regardez ce que je faisais sur Black Cat ! Je lui ai donné un corps musclé avec des hanches épaisses, plus féminines. Je pense qu'elle devrait avoir l'air de pouvoir frapper Superman ! J'ai aussi allongé ses cheveux de manière à ce que graphiquement ça fasse un peu l'effet d'une cape. Pour le relaunch, nous avons procédé à un changement officiel de costume. Quand j'ai commence à designer WW - ou d'ailleurs n'importe quel perso - je ne cherche aucune inspiration. Je dessine juste ce à quoi je pense qu'ils ressemblent. Plein de choses intéressantes en découlent. Son emblème sur la poitrine n'arrêtait pas de me ramener vers l'idée d'un aigle. Puis j'ai regardé le matériel de référence et me suis aperçu que c'était juste deux W superposés. Allan a dit qu'il préférait l'aigle et voilà comment on change un symbole !

Pas d'inspirations, donc, mais sans doute des artistes favoris qui ont dessiné Wonder Woman par le passé ?

Alex Ross, Darwyn Cooke, Adam Hughes, Brian Bolland mais aucun d'entre eux n'a dessiné la série régulière. Mon nouveau préféré, c'est H.G. Peters - son dessinateur pendant le Golden Age - qui faisait plein de choses sympas. Il faut que je me procure plus de trucs de lui. C'est à la fois bizarre et cependant super frais !

Wonder Woman est une sorte de déesse grecque. Quand vous la dessinez, est-ce que vous pensez beaucoup à son origine ethnique?

Pas vraiment pour Diana mais absolument en ce qui concerne sa mère, Circé et les autres, tout ce qui est ancien dans sa culture. Et je m'inspire bien sûr de la Grèce ancienne, pas du pays moderne, puisque nous avons affaire à la Grèce mythique, telle qu'elle était il y a des milliers d'années.

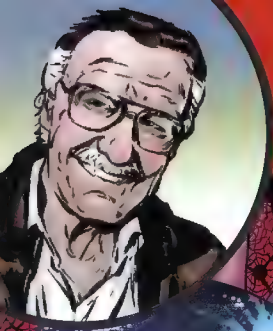
Vous vous voyez longtemps sur Wonder Woman ou vous avez déjà un autre projet en tête ?

Je ne sais pas. A l'instant où je vous parle, la décision n'est pas encore prise dans un sens comme dans l'autre... Oh, une dernière chose ! Mon site web ouvrira d'ici quelques semaines mais je n'ai pas encore choisi l'adresse. D'ici là, les gens parmi vos lecteurs qui veulent se tenir au courant, apercevoir des previews, des dessins de conventions et me poser des questions (comme l'adresse définitive du futur site) peuvent venir faire un tour sur mon groupe yahoo : http://groups.yahoo.com/group/terrydodsonartappreciation/ Ce sera sympa !

Propos recueillis par Xavier Fournier

STAN LEE

RENCONTRE



Stanley Martin Lieber est né en 1922. Il devient par la suite bien plus connu sous le pseudonyme de Stan Lee, figure emblématique des Marvel Comics depuis soixante-six ans... un vrai record ! Il passe par toutes les étapes : engagé en 1941 comme stagiaire/préposé au café parce qu'il est parent par alliance avec le fondateur de Timely Comics (Martin Goodman), le jeune homme se trouve au bon endroit au bon moment. Car quelques mois plus tard, une brouille éclate entre Goodman et ses deux créateurs vedettes, Jack Kirby et Joe Simon. Ce dernier tenait lieu d'éditeur en chef, il faut donc quelqu'un pour gérer les affaires courantes à sa place. Stan Lee passe alors du rang d'homme à tout faire à celui de responsable éditorial. Il hérite du destin de Captain America et des quelques héros du Golden Age (il en créera certains au passage). Les années passent, et Lee est toujours à son poste, même pendant les années de vaches maigres, vers 1950, quand Timely, devenu Atlas Comics, est obligé de réduire drastiquement ses séries. Pour la petite histoire, il semble qu'à l'époque Martin Goodman envisage à plusieurs reprises de fermer sa branche comics pour se concentrer sur des magazines pour adultes et des romans. Jusqu'à ce qu'il s'y essaie ! Lee se serait alors physiquement opposé aux déménageurs de Goodman, avant de lui implorer une prolongation. Bref, de lui donner une chance de plus en attendant... quoi exactement ? Un miracle sans doute... Qui prendra la forme de rayons cosmiques ! En 1961, vingt ans après avoir poussé la porte des bureaux, Stan Lee collabore avec Jack Kirby pour créer les quatre fantastiques. C'est le succès (la firme se redapsise Marvel), et le début d'une longue liste : Spider-Man, Hulk, les Vengeurs, les X-Men, Daredevil... L'implication de gens comme Kirby et Ditko n'est pas étrangère à ces réussites. D'autant que la Marvel Way, la manière d'écrire les histoires à l'époque, consiste à rencontrer les artistes dans un café, leur dire en quelques phrases en quoi consiste l'épisode et à discuter le résultat quelques semaines plus tard. Mais le vrai mérite de Lee n'est pas à sous-estimer. C'est par la force de ses dialogues, qui sont autant de témoignages de leur époque, que Lee impose ses personnages. Si Kirby est le créateur principal d'un personnage comme le Surfeur d'Argent, nul doute que son succès provient des textes de Stan Lee, conférant au héros un statut quasi-messianique. Soixante-six ans, donc, que cette aventure dure. Avec le temps, Lee devient directeur de publication (laissant l'éditorial à d'autres), puis part s'installer sur la côte ouest veiller aux projets multimédias de la firme. Aujourd'hui, son implication n'est plus guère qu'honorifique, désormais « ambassadeur de Marvel ». En 2006, le plus grand label de comics tient à marquer les 65 ans de présence de Stan Lee en son sein, en publiant une gamme d'épisodes spéciaux où l'auteur retrouve (au sens propre comme au figuré), plusieurs de ses personnages fétiches tout en faisant équipe avec la crème des artistes qui travaillent actuellement chez Marvel. Stan Lee + Olivier Coipel et Alan Davis ? Spider-Man et Docteur Strange ? Autant d'occasions où il ne fallait pas rater et que nous vous proposons aujourd'hui. Enjoy !

© Marvel Characters, Inc. All rights reserved. All characters featured in this comic and the distinctive names and likenesses thereof, are properties of Marvel Characters, Inc. All rights reserved. www.marvel.com. This publication is produced under licence from Panini S.A., Rueil-Malmaison, France.

STAN LEE
RENCONTRE
DOCTEUR STRANGE
MAÎTRE DES ARTS MYSTIQUES
CETTE HISTOIRE VOUS CHOQUERA PEUT-ÊTRE !
VOUS VERREZ CERTAINS DE VOS SUPER-HÉROS SOUS UN AUTRE JOUR.
MAIS AUSSI SURPRENANT...
...AUSSI INCROYABLE QUE CELA PARAISSE...
...TOUT CE QUE VOUS ALLEZ VOIR...
...N'EST QUE PURE FICTION !
HYSTÉRIQUEMENT ÉCRIT PAR
STAN LEE
TENDREMENT DESSINÉ PAR
ALAN DAVIS
LYRIQUEMENT ENCRÉ PAR
MARK FARMER
SOMPTUEUSEMENT COLORISÉ PAR
JOHN KALISZ
CLAIREMENT TRADUIT & LETTRÉ PAR
FULL FX STUDIO
MOLLY LAZER & AUBREY SITTERSON
ÉDITEURS ASSISTANTS
TOM BREVOORT
ÉDITEUR
JOE QUESADA
ÉDITEUR EN CHEF
DAN BUCKLEY
PUBLISHER

QUI L'AURAIT CRU ??!!
UNE FIGURINE DE MON VIEUX POTE STEPHEN STRANGE.
COMICS
DOCTOR STRANGE
MASTER OF THE MYSTIC
J'ÉTAIS TELLEMENT OCCUPÉ QUE JE NE L'AI PAS REVU DEPUIS DES ANNÉES.
JE ME SOUVIENS ENCORE DES HISTOIRES ÉTRANGES QU'IL ME RACONTAIT.

IL M'A TOUJOURS JURÉ QUE CES CHOSES EXISTAIENT !
QUEL FARCEUR !
TOUS CES VILAINS EFFRAYANTS...
...CES MONDES LOINTAINS !
ÇA BARAQUE FAIT TOUJOURS AUSSI FROID DANS LE DOS.
JE VAIS ALLER LUI DIRE UN PETIT «BONJOUR»...
...S'IL N'EST PAS TROP OCCUPÉ À SAUVER LE MONDE

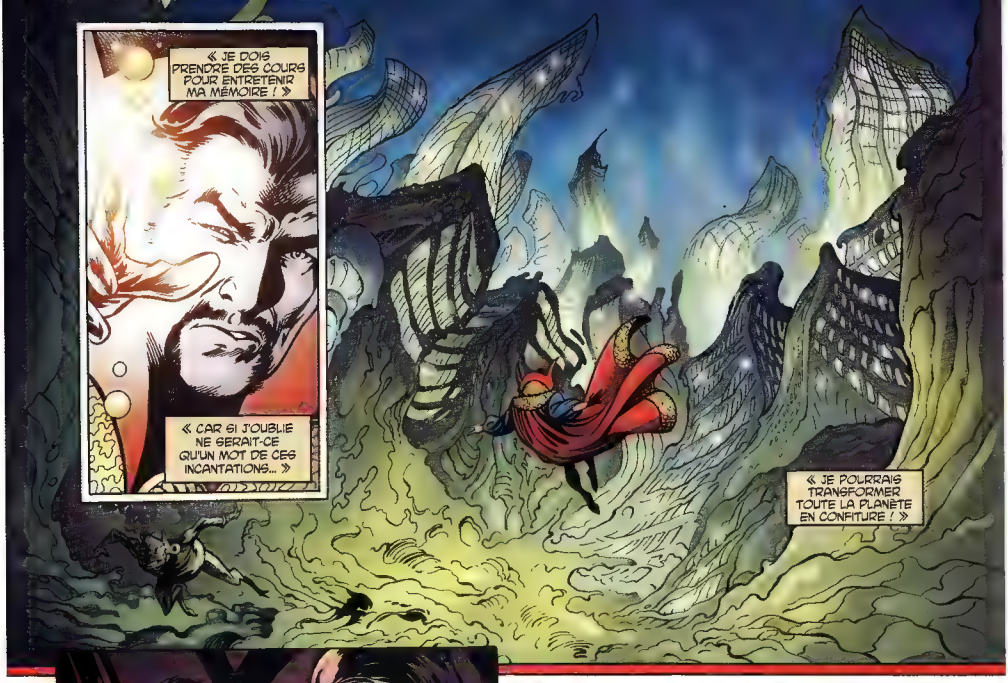
NOM D'UNE PIPE !
JE NE M'ATTENDAIS PAS À ÇA !
4 FOR $1
BIENVENUE AU MAGASIN DE SOUVENIRS DE NOTRE GENTIL SORCIER.
N'HÉSITEZ PAS À REGARDER.
TOUS NOS PRIX SONT AFFICHÉS.
J'AI... J'AIMERAIS VOIR LE DR. STRANGE.
BIEN, NOTRE PROCHAINE VISITE SE FERA DANS 30 MINUTES.
C'EST 25 ¢ ET NOUS ACCEPTONS TOUTES LES CARTES DE CRÉDIT.
MY DAD WENT TO THE DARK DIMENSION AND ALL I GOT WAS THIS LAME T-SHIRT
VOUS NE COMPRENEZ PAS.
JE M'APPELLE STAN LEE ET...
OH, VOUS AIMERIEZ AVOIR VOTRE NOM SUR L'UN DE NOS TEE-SHIRTS DR. STRANGE ?
IL Y A UN SUPPLÉMENT DE 5 ¢.
DOCTOR STRANGE
Sanctum Sanctorum
VISITE GUIDÉE - $25
AUDIENCE PRIVÉE - $50
INCANTATION - $100
$200
$20

QUE S'EST-IL PASSÉ ICI, MON VIEUX ?
TOUT SEMBLE SI... DIFFÉRENT.
TU ES PARTI DEPUIS TROP LONGTEMPS, MON AMI.
TU AS DÉJÀ ENTENDU PARLER DE L'INFLATION ?
LOYER, CHAUFFAGE, AMULETTES
ET JE NE TE PARLE MÊME PAS DU PRIX DU PRESSING POUR UNE CAPE DE LÉVITATION !
MAIS LE PIRE...
« ...C'EST QU'À CHAQUE FOIS QUE JE DOIS UTILISER MA FORME ASTRALE... »
« ...IL FAUT TOUJOURS QUE ÇA TOMBE LE JOUR DE REPOS DE WONG... »
« IL NE PEUT DONC PAS GARDER MON CORPS ! »
J'AI BESOIN DE TOI, WONG
DÉSOLÉ, PATRON. CES BILLETS M'ONT COÛTÉ UNE FORTUNE.
JE NE PEUX PAS MANQUER LE MATCH DES YANKEES CE SOIR !

« NATURELLEMENT, QUAND JE COMBATS DORMAMMU... »
« ...JE NE PEUX PAS LAISSER MON CORPS PHYSIQUE SANS SURVEIL...ANCE. »
« DONC JE DOIS PAYER UN FLIC POUR VENIR GARDER MON CORPS ! »
LA DÉMONOLOGIE POUR TOUS.
PFFF ! PAS UN SEUL PLAY-BOY DANS CETTE BARAQUE.
ET NE ME DEMANDE PAS LE PRIX POUR ENLEVER UNE TACHE DE CAFÉ D'UN TAPIS VIEUX DE 6 000 ANS...
...QUI PROVIENT D'UNE AUTRE DIMENSION !
WOW ! JE N'AVAIS PAS RÉALISÉ !
«ET PUIS IL Y A LE LOYER !»
«ILS L'AUGMENTENT TOUS LES ANS !»
«JE SUIS OBLIGÉ DE PAYER, PARCE QU'AUCUN PROPRIÉTAIRE NE VOUDRAIT DE MOI !»
...ET SOUVENEZ-VOUS, VOUS ÊTES RESPONSABLE DE TOUS LES DÉGÂTS EN CAS D'INVASION DE DÉMONS.

« ET À CHAQUE FOIS QUE J'ESSAIE DE NÉGOCIER AVEC LE PROPRIÉTAIRE...
« ...C'EST CE GENRE DE CHOSES QUI SE PRODUIT ! »
ÇA T'AURAIT TUÉ D'ATTENDRE QU'IL PARTE ?
IL NE VOUDRA JAMAIS BAISSER MON LOYER, MAINTENANT !
BIEN JOUÉ, MAÎTRE.
VOUS L'AVEZ VAINCU.
QUI S'EN SOUCIE ?
PENSE À CE QUE CELA VA NOUS COÛTER EN ASSURANCE !

MON PAUVRE.
JE NE PENSAIS PAS QUE TU AVAIS AUTANT DE PROBLÈMES.
ET C'EST LA PARTIE EMERGÉE DE L'ICEBERG !
IL Y A ÉGALEMENT LES INCANTATIONS !
QU'ONT-ELLES DE SPÉCIA... ?
« CHAQUE ENNEMI QUE JE COMBATS NÉCESSITE UNE INCANTATION DIFFÉRENTE. »
« JE NE PEUX PAS TOUT SIMPLEMENT DIRE : "DÉCAMPE, SALE MONSTRE !" »
« JE DOIS LES EFFRAYER AVEC UN JARGON OBSCUR. »
PAR LES ANNEAUX VOLANTS DE RAGGADOR, JE CLOUE AU SOL TON CORPS !
« TU LE SAIS, STAN, J'EN AI DES MILLIONS ! »
« BIEN SÛR, JE LES AI ÉCRITES. »
PAR LES BANDEAUX POURPRES DE CYTORRAK, JE VAIS TE METTRE PATRAQUE !
PAR LES VÉNÉRABLES HÔTES DE HOGGOTH...
« C'EST DE LOIN LA PIRE ! »
« POURQUOI ÇA ? »
« JE N'AI JAMAIS PU TROUVER DE RIME POUR HOGGOTH ! »

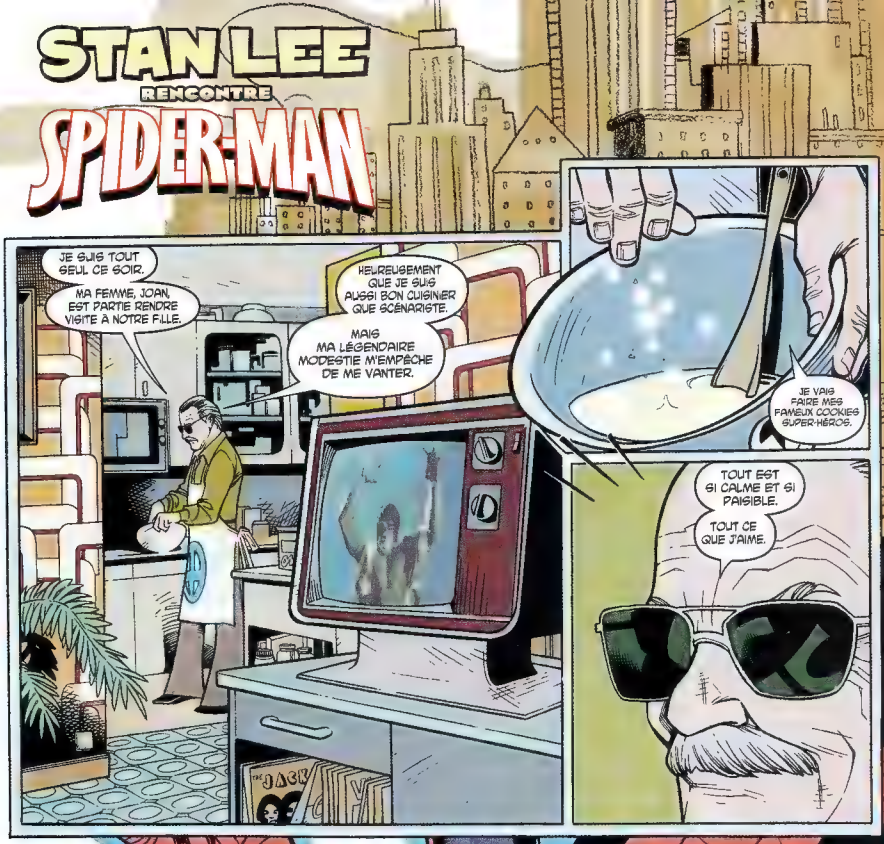

« JE DOIS PRENDRE DES COURS POUR ENTRETENIR MA MÉMOIRE ! »
« CAR SI J'OUBLIE NE SERAIT-CE QU'UN MOT DE CES INCANTATIONS... »
« JE POURRAIS TRANSFORMER TOUTE LA PLANÈTE EN CONFITURE ! »

ÇA COÛTE UNE FORTUNE D'ÊTRE LE DR. STRANGE.
TU SERAIS MIEUX DANS LE MONDE DE CAUCHEMAR !

C'EST L'HEURE DE VENDRE VOS AUTOGRAPHES, MAÎTRE.
JE FERAIS MIEUX DE PARTIR.

QUAND TU SORTIRAS, STAN...
...TU POURRAIS METTRE UNE PETITE PIÈCE DANS LA CORBEILLE ?
JE COMMENCE À CROIRE QUE DORMAMMU DEVRAIT PEUT-ÊTRE GAGNER.
FIN

STAN LEE RENCONTRE SPIDER-MAN


JE SUIS TOUT SEUL CE SOIR.
MA FEMME, JOAN, EST PARTIE RENDRE VISITE À NOTRE FILLE.
HEUREUSEMENT QUE JE SUIS AUSSI BON CUISINIER QUE SCÉNARISTE.
MAIS MA LÉGENDAIRE MODESTIE M'EMPÊCHE DE ME VANTER.
JE VAIS FAIRE MES FAMEUX COOKIES SUPER-HÉROS.
TOUT EST SI CALME ET SI PAISIBLE.
TOUT CE QUE J'AIME.

ÉTRANGEMENT ÉCRIT PAR
STAN LEE

PLUS QUE PARFAITEMENT DESSINÉ PAR
OLIVIER COIPEL

INCROYABLEMENT ENCRÉ PAR
MARK MORALES

ORIGINALEMENT COLORISÉ PAR
JOSE VILLARRUBIA

AMOUREUSEMENT TRADUIT ET LETTRÉ PAR
FULL FX STUDIO

SAVAMMENT ÉDITÉ PAR
TOM BREVOORT

GÉNIALEMENT ASSISTÉ PAR
MOLLY LAZER & AUBREY SITTERSON

MÉTICULEUSEMENT PUBLIÉ PAR
DAN BUCKLEY

EXTRAORDINAIREMENT BOSS-ÉDITÉ PAR
JOE QUESADA

EN FAIT, JE SUIS UN PEU OCCUPÉ...
ÇA NE PRENDRA QU'UNE MINUTE
J'AI UN PROBLÈME.
TOUT LE MONDE A DES PROBLÈMES.
J'AI MAL À...À MAIN À FORCE DE SIGNER DES AUTOGRAPHES.
POURTANT, EST-CE QUE JE ME PLAINS ?
ON NE PEUT PAS TOUS ÊTRE AUSSI HÉROÏQUE QUE TOI.
JE SAIS. C'EST DOMMAGE.
DIS-MOI, M. MACHO...
...TU FAIS QUOI ?
DES COOKIES.
INTRÉPIDE.
IL Y A TOUJOURS UN RISQUE DE SE BRÛLER LES DOIGTS.
MAIS JE ME RIS DU DANGER.
NOUS PARLERONS PENDANT QUE ÇA CUIT.
JE VAIS MÊME METTRE DE LA MUSIQUE.
COMME TOUT LE MONDE DIT...
...TU ES UN AMOUR.

UN TOURNE-DISQUE ?
OUAIS, QUE DU DERNIER CRI.
BING CROSBY EST LE MEILLEUR.
STAN... ET MON PROBLÈME ?!
DIS-MOI TOUT, SPIDEY.
JOUR APRÈS JOUR, TOUT CE QUE JE FAIS, C'EST AFFRONTER DES SUPER-VILAINS.
ET QUEL EST LE PROBLÈME ?

T'AIMERAIS PASSER TA VIE À COMBATTRE DES TUEURS SANGUINAIRES, TOI ?
EH ! LE SPANDEX ME VA AUSSI BIEN QU'À TOI !!
TU NE COMPRENDS PAS !
JE SUIS LÀ, DEHORS, À RISQUER MA VIE...
24 HEURES SUR 24 !
7 JOURS SUR 7 !
LES 12 MOIS DE L'ANNÉE !
TU AS OMIS QUATRE SEMAINES PAR MOIS... EXCEPTÉ QUELQUES MOIS.
PAS ÉTONNANT QU'ILS T'AIENT FAIT JOUER WILLIE LUMPKIN !
OLIVIER DE MARLES

Menina Maker de pau pau
ÉCOUTE, CE QUE JE VEUX DIRE, C'EST QUE CE N'EST PAS JUSTE !
JE VEUX MENER UNE VIE NORMALE, COMME N'IMPORTE QUI.
J'ALLAIS DIRE « COMME TOI », MAIS MAINTENANT QUE JE T'AI RENCONTRÉ...
BREF... POURQUOI ÇA DOIT TOUJOURS SE PASSER AINSI ?
NOUS AVONS LA POLICE, LE FBI, L'ARMÉE, LA MARINE, LES FORCES DE L'AIR...
MOI AUSSI J'AIMERAIS BIEN RESTER À LA MAISON POUR FAIRE DES COOKIES !
JE SUIS PAS SÛR, SPIDEY.
ÇA DEMANDE DES NERFS D'ACIER...
JE VEUX DIRE... SI LA PÂTE SE RENVERSE, OU...

PLUS JE TE PARLE, ET PLUS JE ME DEMANDE POURQUOI J'USE MA SALIVE !
MAIS JE POURRAIS TOUT AUSSI BIEN EN FINIR MAINTENANT.
MÊME LORSQUE JE SAUVE LA VILLE, LES GENS M'EN VEULENT !
TIENS, ON DIRAIT QUE LE TISSEUR NOUS A ENCORE DEVANCÉS !
IL VEUT PROUVER QU'IL EST MEILLEUR QUE NOUS ?
COMMENT POUVONS-NOUS AVOIR UNE AUGMENTATION SI LES GENS CROIENT QU'IL FAIT NOTRE BOULOT ?!
NOUS TRAVAILLONS PENDANT DES HEURES...
...ALORS QUE LUI, IL APPARAÎT QUAND ÇA LUI CHANTE !
IL NE CHOISIT QUE DES ENNEMIS HAUTS EN COULEURS !
C'EST SÛR ! COMME ÇA, IL A DROIT AUX GROS TITRES !
PEU IMPORTE CE QUE JE FAIS...
...OU COMMENT JE LE FAIS...
...ÇA SE RETOURNE TOUJOURS CONTRE MOI !

TU VOIS POURQUOI JE VEUX TOUT LÂCHER MAINTENANT?!
NOM ! TOUT CE QUE JE VOIS, C'EST UN SUPER-HÉROS ÉGOÏSTE !
COMMENT PEUX-TU DIRE ÇA ?
SI TU ABANDONNES, PENSE À TOUS CEUX QUE TU RUINERAS !
LES DESIGNERS DE TEE-SHIRTS !
PARCE QUE C'EST VRAI !
BON SANG !! J'AURAIS DÛ ALLER DEMANDER CONSEIL CHEZ DC !
HORS DE QUESTION ! MAINTENANT, ÉCOUTE PENDANT QUE JE T'OUVRE LES YEUX..
LES SOCIÉTÉS D'ANIMATION !
LES FABRICANTS DE FIGURINES !
LES STUDIOS DE CINÉMA !
LES ÉDITEURS DE COMIC-BOOKS !
LES DESSINATEURS DE POSTERS !
LES CRÉATEURS DE JEUX VIDÉO !
TU N'ES PAS QU'UN SUPER-HÉROS...
...T'ES UNE VÉRITABLE INDUSTRIE !
À TOI TOUT SEUL, TU MAINTIENS NOTRE ÉCONOMIE À FLOT !

J'AI TELLEMENT HONTE !
JE VOIS LA LUMIÈRE À PRÉSENT !
J'AI BEAUCOUP DE CHANCE D'AVOIR PU PROFITER DE TA SAGESSE INFINIE !
TU M'AS MONTRÉ LA VOIE ! JE NE ME DÉROBERAI PLUS !
ÇA, C'EST UN BON PETIT SUPER-HÉROS.
OUPS ! MON FOUR SONNE !
MES COOKIES DOIVENT ÊTRE CUITS !
TU EN VEUX UN OU DEUX ?
JE NE PEUX ME PERMETTRE DE TELS PLAISIRS CHARNELS !
J'AI TROP DE CHOSES À FAIRE !
BRAVE SOLDAT !
J'ENTENDS DES SIRÈNES DE POLICE DEHORS.
JE CROIS QUE TU SAIS CE QUE ÇA SIGNIFIE ?
TU VEUX EMPORTER UN COOKIE ?
SURTOUT PAS ! ÇA POURRAIT ME DISTRAIRE DE MA MISSION !

POURRAS-TU JAMAIS ME PARDONNER D'AVOIR VOULU ABANDONNER ?
NE T'EN FAIS PAS ! TOUT LE MONDE SAIT QUE J'AI LE COEUR SUR LA MAIN !
JE TE SERAI TOUJOURS REDEVABLE DE M'AVOIR REMIS SUR LE DROIT CHEMIN !
EH ! C'EST MON RÔLE !
WOW ! C'ÉTAIT TOUT JUSTE !
SI JAMAIS IL ABANDONNE, JE PERDS UN GROS PAQUET DE FRIC !
...J'ESPÈRE QU'IL IRA VOIR DITKO !
LA PROCHAINE FOIS QUE SPIDEY A UN PROBLÈME...

JE NE SAIS PAS POURQUOI PERSONNE N'AIME STAN.
C'EST TELLEMENT UN MEC GÉNIAL.
SI SINCÈRE ET SI PRÉVENANT.
SI SEULEMENT TOUT LE MONDE POUVAIT ÊTRE AUSSI SAGE ET GENTIL QUE LUI...
PSSST !! TU LUI AS PARLÉ ?
OH, JE T'AVAIS PRESQUE OUBLIÉ.
ÇA A MARCHÉ ?
T'ARRÊTES LE MÉTIER DE SUPER-HÉROS ?
EH BIEN NON !
STAN M'A CONVAINCU DE CONTINUER.
C'EST PAS VRAI ! ET MOI QUI ESPÉRAIS POUVOIR ENFIN PRENDRE TA PLACE !
NE T'INQUIÈTE PAS, MOSQUITO MAN.
C'EST UNE GRANDE VILLE.
IL Y A SÛREMENT DE LA PLACE POUR NOUS DEUX.
GUILE
DESIGN
Fin

WWW.DISCOUNTCOMIX.COM

LE SPECIALISTE DU COMICS SUR INTERNET !!!

DISCOUNT COMIX

#1 FRAIS DE PORT 1,99 EURO

REVUES

PRECOMMANDES POSSIBLES: RECEVEZ LES NOUVEAUTES LE JOUR DE LEUR SORTIE

PRIX DISCOUNT SUR TOUS LES COMICS VF -5% PAR RAPPORT AU PRIX LIBRAIRIE !!!!

NOUVEAUTES

X-MEN HS 29 5,25 €

MARVEL DARKSIDE 1 4,25 €

SPIDERMAN 85 3,70 €

X-MEN 121 2,22 €

ASTONISHING X-MEN 21 4,31 €

MARVEL ICON HS 8 4,62 €

MARVEL ICON 22 4,31 €

SUPERMAN 21 3,99 €

WOLVERINE 137 3,61 €

BATMAN 21 3,99 €

ASPEN 12 4,31 €

ULTIMATE SPIDERMAN 68 3,66 €

DC DARKSIDE 19 3,99 €

ULTIMATE F FONE 16 3,66 €

DC DARKSIDE H-S 4 5,32 €

ULTIMATE X-MEN 36 3,66 €

TONNES DE PRODUITS EN STOCK... APPELEZ NOUS POUR CONNAITRE LES DISPONIBILITES...

BACK ISSUES

SPIDERMAN 34 3,70 €

SPIDERMAN H-S 24 4,96 €

MARVEL ICONS H-S 6 5,03 €

X-MEN EXTRA 60 4,96 €

X-MEN H-S 26 5,03 €

ASPEN 1A 4,99 €

ASPEN 1B 4,99 €

ASPEN 1C 4,99 €

HOUSE OF M 3 3,66 €

HOUSE OF M 4 3,66 €

MARVEL ICON H-S 4 5,03 €

X-MEN XTRA 57 4,96 €

BATMAN 7 SUPERMAN 4 4,60 €

SUPERMAN 37 3,99 €

ALL STAR SUPERMAN 2 3,46 €

ALL STAR BATMAN 2 3,46 €

PLUS DE 6000 REFERENCES DISPONIBLES EN PERMANENCE...

N'HESITEZ PAS A NOUS CONTACTER AU 01 49 65 63 42 !!!!

VARIANT COVERS

SPIDERMAN 85 VARIANT 4,90 €

X-MEN 121 VARIANT 9,60 €

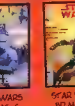
ULTIMATE 20 VARIANT 5,61 €

SUPERMAN 8 VARIANT 4,60 €

X-MEN 63 VARIANT 3,75 €

MAGAZINES

STAR WARS 80 MAG 5 4,95 €


STAR WARS 80 MAG 4 4,95 €

STAR WARS 80 MAG 3 4,95 €

STAR WARS 80 MAG 1 4,95 €

COLOSSUS 16,10 €

FLASH 16,10 €

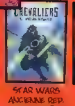
HULK 16,10 €

LIBRAIRIES

LIBRAIRIES

JIM LEE ARTBOOK ED. 25,95 €

SCULPTURE 12,25 €


STAR WARS ANCIENNE REP. 16,20 €

BATMAN SECRETS 16,65 €

DAREDEVIL 12 11,60 €

DAREDEVIL PARTIE 1 20,44 €

INFINITE CRISIS 3 23,65 €

NEW AVENGERS INTRODUC. 1 23,75 €

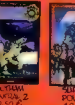
SPIDERMAN INTEGRALE 1966 23,75 €

X-MEN VOL 2 INTEGRALE 1985 23,75 €

PREACHER 1 21,53 €

ARSENE DC FRENCH TOUCH 2 24,70 €

FCBD APOCALYPSE 4 23,75 €


BATMAN GOTHAM CHRONI. 2 9,50 €

SUPERMAN POWERS 2 10,45 €

PROMETHEA 12,35 €

ARTBOOKS

ENCYCLOPEDIE MARVEL 45,00 €

X-MEN FIRST CLASS 49,90 €

SPIDERMAN BEAUTY 16,15 €

ILLUSTRATION BOOK 1 23,75 €

ILLUSTRATION BOOK 2 23,75 €

AVENGERS ENCYCLOPEDIE 23,75 €

FANT. 4 ENCYCLOPEDIE 23,75 €

JACK KIRBY 23,75 €

MICHAEL TURNER 23,75 €

APPRENDRE A DESSINER LES SUPER-HEROS 23,75 €

STATUES / TOYS

STATUES

BUSTE GHOST RIDER 34,99 €

ACIA BUSTE PHENIX 43,99 €

BUSTE DR DOOM 39,99 €

BUSTE MARVEL SPIDERMAN 39,00 €

SPIDERMAN STATUE 65,00 €

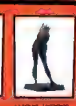
TOYS

SPIDERMAN REMOTECONTR. 60,00 €

SPAWN 93 ISSUE 49,50 €

MARVEL HEROES CYCLOPS 11,98 €

MARVEL HEROES GHOST RIDER 11,98 €


MARVEL HEROES BLADE 11,98 €

MARVEL HEROES ELEKTRA 11,98 €

BON DE COMMANDE

NOM PRENOM

ADRESSE

CODE POSTAL VILLE

PAYS TEL

ADRESSE E-MAIL

MODE DE PAIEMENT CB CHEQUE

NUMERO CARTE: |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_|

DATE VALIDITE: |_|_| |_|_| CODE SECURITE: |_|_|_|

NOM DU TITULAIRE:

ADRESSEZ VOTRE CHEQUE A L'ORDRE DE: DISCOUNT COMIX

DESIGNATION	QTE	PRIX
+ FRAIS DE PORTS: 1,99 €	TOTAL	

PAR LA POSTE:

DISCOUNT COMIX
12 R. VIVIENNE
75002 PARIS

COMMANDEZ PAR TEL

01 49 65 63 42
de 13H à 18H

A la livraison, vous pouvez refuser ou faire retourner un produit endommagé ou manquant. Conformément à la loi du 6 janvier 1978 relative à l'informatique, aux fichiers et aux libertés, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données vous concernant. Photos non contractuelles.

Interview avec Clayton Crain

TEMPÊTE SOUS LE CRÂNE

© Marvel

-Crain-

CLAYTON CRAIN N'EST PAS DU GENRE BAVARD. C'EST UN ARTISTE, DANS LE SENS LE PLUS NOBLE DU TERME. IL CONSIDÈRE QUE SON TRAVAIL EST PLUS IMPORTANT QUE SA PETITE PERSONNE ET LAISSE LE PUBLIC SE FAIRE UNE OPINION SANS SE METTRE EN AVANT. HEUREUSEMENT QU'UNE RÉPUTATION PEUT SE FAIRE ET SE DÉFAIRE. SINON, CELLE DE CLAYTON AURAIT ÉTÉ MARQUÉE À JAMAIS PAR L'ÉCHEC COMMERCIAL DE SES PREMIERS TRAVAUX (POUR TOP COW). MAIS ALORS QU'IL SE RÉINVENTE GRÂCE À UNE TECHNIQUE DE DESSIN ALLIANT RENDU EN 3D ET CRAYONNÉS MANUELS, MARVEL NE S'Y EST PAS TROMPÉ, ET LUI A CONFIÉ SON GHOST RIDER PAR DEUX FOIS. MALGRÉ SA RÉTICENCE À PARLER DE LUI, IL A NÉANMOINS JOUÉ LE JEU DE L'INTERVIEW. MAGNÉTO...

Repères

Base d'opération :
État de Washington (USA)

Ses séries phares :
- Curse of Spawn (TMP)
- Kiss : Psycho-Circus (TMP)
- No Honor (Top Cow)
- Universe (Top Cow)
- Venom vs Carnage (Marvel)
- Ghost Rider: Road To Damnation (Marvel)
- Sensational Spider-Man (Marvel)
- Ghost Rider : Trail of Tears (Marvel)

Clayton Crain s'est littéralement réapproprié l'univers visuel du Ghost Rider, lui donnant une texture très cinématographique, bien avant l'heure...

Quand on regarde vos travaux récents, en particulier Ghost Rider : Enfer et Damnation, votre style fait très peinture. Vous avez expliqué à de nombreuses reprises que vous travailliez à l'aide de l'ordinateur. Pourriez-vous nous expliquer votre façon de procéder ?

Oui, je travaille digitalement. En majeure partie avec Photoshop. Pour **Enfer et Damnation**, je me suis également servi d'un logiciel de modélisation 3D, Lightwave 3D. J'ai modélisé par exemple la moto du Ghost Rider en quelques jours. Puis j'ai créé un rendu et une texture pour l'engin. Ça me permet de l'intégrer ensuite dans la page. Je peux la peindre digitalement, la modifier à volonté.

Est-ce un procédé long et pénible ou est-ce quelque chose qui vous aide à aller plus vite ?

Sur cette série, cela m'a beaucoup aidé, car si j'avais dû redessiner constamment la moto, je n'aurais jamais pu achever le projet avec un tel rendu. C'est comme si elle était animée. Cela donne une sorte de consistance à la saga. C'est amusant, j'adore utiliser la 3D.

Combien vous prend de temps pour finir un comic-book classique de 22 pages ?

J'ai mis environ neuf heures pour les deux premières pages constituant une illustration étendue du premier d'**Enfer et Damnation**. Ensuite, pour une page intérieure normale de cinq ou six cases, j'en ai pour douze à quatorze heures. Ça dépend bien sûr du nombres d'éléments à dessiner.

Quand j'ai commencé chez Marvel, je venais de me mettre au dessin digital. Puis un jour, je me suis dit que je n'utiliserai plus que ça. Et ça a valu le coup !

Marvel vous laisse-il le temps nécessaire pour compléter la série ?

Je crois avoir commencé **Ghost Rider** en avril (2004) et je devais avoir fini pour l'année d'après. J'avais donc un an pour terminer la saga. Ils m'ont donné assez de temps pour ne pas me mettre en retard.

Ce n'est un secret pour personne que Marvel a relancé le Ghost Rider en partie à cause du film de Mark Steven Johnson. Vous avez suivi la production du film ?

J'ai entendu dire qu'ils avaient envoyé mes premiers designs aux gens de la production. Mais je ne savais rien du film quand j'ai commencé à travailler sur Ghost Rider. J'en étais à plus de la moitié de la série quand ils ont dévoilé leurs premiers concepts comme la moto ou le Rider lui-même. Ça ne m'a donc pas influencé.

Avez-vous vu le film ?

Non, pas encore, mais ils vont nous inviter à aller le voir.

Ne vous attendez pas à un grand film...

En général, il ne faut pas attendre grand chose d'un film. Ils ne sont là que pour nous divertir ! (rires).

Dessiner une BD implique souvent des connaissances en anatomie. Mais là, avec Ghost Rider, vous avez carrément une problématique plus poussée puisqu'il faut dessiner un squelette. Ce n'est pas un plus grand défi que de dessiner Spider-Man, par exemple ?

En fait, c'est plus libérateur que de dessiner des êtres humains en chair et en os. Quand vous croquez des personnes, les gens se plaignent qu'ils ne sont pas assez réalistes ou pas assez ressemblant. Si j'essaie par exemple de dessiner ma femme, ça serait mauvais. Mais un squelette... c'est toujours réussi !

Trail of Tears, votre seconde mini-série sur l'univers du Ghost Rider, démarre pendant la guerre de cessession. Avez-vous dû faire de nombreuses recherches ? Quelle a été votre principale source et comment avez-vous intégré cela dans le comic ?

La partie concernant la guerre de cessession se situe au début de la saga. J'ai acheté quelques livres historiques sur cette période, puis essayé d'ajouter des accessoires de l'époque. Je ne voulais pas faire d'erreur comme représenter des armes futuristes ou autres... (rires). Au fur et à mesure de ma progression, j'ai repris ces sources pour révéler les postures équines ou les composants d'uniformes.

Était-ce aussi un challenge pour ce genre de rendu ?

Oui, en effet. Je me suis aussi référencé sur les lieux. Par exemple, lors d'un affrontement, il neige... J'ai donc essayé de trouver une indication précise du champ de bataille de cette époque, ici en Georgie. Puis au bout d'un moment, j'ai ralentit la cadence car je ne voulais pas que ça tourne à l'obsession pour représenter simplement un arbre en arrière-plan ! (rires).

Sur un si grand projet, en termes de travail et de temps, quelle est votre relation professionnelle avec Garth Ennis ?

Pour être franc, je ne lui ai encore jamais parlé. Je récupère simplement

le script et je bosse. Je contacte mon éditeur, il me donne le script et je fais ce que Grant demande.

Quand vous travaillez si longtemps sur le même projet, n'y a-t-il pas un moment où vous doutez de vous-même ? Est-ce difficile de rester concentré ?

Pour tout vous dire, quand je regarde **Enfer et Damnation** ou même mon travail sur **Trail of Tears**, je vois une différence de style entre les numéros. Parfois, j'en fais un peu trop, parfois pas assez. Mais je reste concentré. Avec ces séries, j'apprends à dessiner les gens.

Vous avez dessiné pour Mc Farlane, en particulier Kiss : Psycho-Circus. Avec l'imagerie très hard rock du Ghost Rider et de Kiss, on peut se demander l'humeur dans laquelle vous avez dessiné tout ça... Êtes-vous un fan de hard-rock ?

Non. Durant ces dix dernières années, j'étais plutôt contre le système, une sorte d'anarchiste. Puis j'ai beaucoup travaillé pour réaliser mes projets. Je crois bien ne jamais avoir autant travaillé depuis que je suis chez Marvel. Je bosse environ dix à douze heures par jour et ce, tous les jours. Mais depuis la naissance de mon fils, je me suis organisé un planning et j'arrive même à produire plus !

Vous êtes moins anarchiste ?

Ouais... Je crois à présent qu'être organisé et avoir un emploi du temps me permet d'être plus créatif. Mon travail est plus abouti.

Actuellement, vous lisez beaucoup de comics ?

Je commence à fréquenter les comic-shops depuis plus d'un an. J'ai suivi les séries Marvel durant **Civil War**. Je fais quelques séries DC...

En France, votre Ghost Rider vient de paraître et No Honor est ressorti récemment. Les séries présentent deux styles différents. Quels souvenirs avez-vous de votre séjour chez Top Cow ?

À cette époque, j'apprenais encore à me servir des outils informatiques, je sortais de l'école de dessin. Je ne pouvais pas faire de corrections. **No Honor** et mon travail chez Top Cow m'ont vraiment poussé à trouver un nouveau support. C'était une sorte de première étape dans ma carrière et dans mon style.

Votre nouveau style étant tellement cinématographique, auriez-vous envie de vous diriger vers une carrière de réalisateur ? Peut-être dans le cinéma ou l'imagerie/animation ?

Non, pas vraiment. J'aime tellement les comics que j'ai envie de travailler dans ce secteur pour le restant de mes jours. J'aime ce média. J'adore aussi le fait de collectionner les livres que je fais et de les montrer à tout le monde. C'est un travail plus intime. Même si je travaille avant tout par ordinateur, je continue de faire des crayonnés. Je fais des planches digitalement mais je ne considère pas que ce soit la seule perspective d'avenir. C'est juste une façon de procéder.

Vous voyez-vous faire un projet en noir et blanc avec votre style ?

Je l'ai un peu fait sur **Ghost Rider** au début. Je trouve cela intéressant. Mais j'aime beaucoup les couleurs, la manière de les agencer, de les faire fonctionner. Le noir et blanc, c'est spécial. Vous ne pouvez pas simplement retirer les couleurs d'une planche finie. Vous devez réaliser ça d'une manière tactique. Mais je suis plus un gars qui aime les couleurs !

Sur Sensational Spider-Man, Marvel vous a utilisé en rotation avec Angel Medina, dont le style est très différent du vôtre. Vous n'auriez pas préféré arriver directement sur un nouvel arc plutôt qu'alterner ainsi ?

En réalité, je l'ai fait pour lui permettre de terminer et rattraper son retard. Ça a commencé au milieu de mon travail sur **Ghost Rider : Trails of Tears**. Ils m'ont laissé faire la série d'un autre. Normalement, je demande un délai de deux mois pour avoir le temps de travailler. Pour Spider-Man, je n'ai eu que cinq ou six semaines. Je n'aime vraiment pas faire des couvertures ou des one-shot. Mais s'ils me le demandent, je m'exécute quand même.

Pourtant, on aurait pu croire que vous préférez des illustrations de ce type vu que ça change tout le temps... Ça peut vous faire évoluer en tant qu'artiste, vous avez de nouveaux personnages avec lesquels jouer. Vous voulez donc être sur un titre pour une longue durée ?

J'aime votre idée de diversité... mais sur un mensuel, on a plus de régularité. Quand je vais sur un projet comme **Sensational Spider-Man** ou un one-shot **X-Men**, c'est assez bizarre. C'est plus dur pour quelqu'un qui regarde mon travail de percevoir qui je suis.

Vous avez aussi pratiqué le Spider-verse à travers la mini-série Venom vs Carnage. Vous avez même pu inventer votre propre symbiote, Toxin. Ça vous a plu d'ajouter un perso à cette mythologie ?

C'était intéressant. Ils voulaient que je fasse un mélange entre Venom et Carnage. Ma version est donc constituée du tronc de Venom et de la tête de Carnage. Puis il a évolué. Il est à moitié rouge, à moitié bleu. C'était cool. Je me suis basé sur la couleur lie-de-vin, une nuance de violet. Pour la texture, je voulais une impression de liquide.

De Ghost Rider, en passant par Universe, Curse of Spawn ou même votre travail sur Spider-Man, vous semblez être mis dans la catégorie des dessinateurs à ambiance sombre. Seriez-vous intéressé par un projet plus lumineux, plus coloré, comme les Vengeurs ?

Mon intérêt réside dans les contrastes. J'adorerais faire une série plus lumineuse. Ça pourrait être sympa, mais il faudrait une partie sombre quand même. Dans **Ghost Rider**, j'ai essayé d'incorporer des éléments amusants dans l'arrière-plan par exemple. J'aime l'humour et si je devais faire quelque chose de ce style, je voudrais que ce soit avec Spider-Man. Ça fonctionnerait très bien.

Savez-vous déjà ce que sera votre prochain projet ou prenez-vous du temps pour vous ressourcer ?

Pour l'instant, je me concentre sur **Trail of Tears**. Je n'ai rien de concret après, en tout cas pour le moment. Nous parlons de continuer avec une autre mini-série.

Travailler avec un éditeur européen vous tente ? Un projet personnel ?

Je travaille sur des projets « creator-owned » que je ferai peut-être un jour. Je ne suis pas encore prêt. Je ne me sens pas encore assez à l'aise. Je collabore avec Marvel jusqu'à ce qu'ils en aient assez ! (rires). Un jour, je ferai peut-être une chose qu'ils n'aimeront pas et alors, je serai viré ! (rires).

Propos recueillis par Fabrice Sapolsky

Mise en forme : Pierre Bisson

STARHAWK

WHO IS...
STARHAWK
?
MERELY THE MOST MIND-BENDING NEW CONCEPT OF ALL FROM THE HOUSE of IDEAS!
--BLASTING HIS WAY TO YOU ACROSS TWO CENTURIES IN THE NEXT ISSUE OF...
MARVEL SUPERHEROES

PRINCIPAL HÉROS FUTURISTE DE MARVEL, STARHAWK A PRIS SON ESSOR À LA FIN DES ANNÉES 60. À MI-CHEMIN ENTRE CAPITAINE FLAM ET TERMINATOR, IL FAIT PARTIE DES TOUS PREMIERS HÉROS SOLOS DE LA FIRME À NE PAS AVOIR ÉTÉ CONÇUS SOUS LA SUPERVISION DE STAN LEE. QUOI ? QUE DITES-VOUS ? JAMAIS ENTENDU PARLER DE CE CLASSIQUE MARVELLIEN DU SILVER AGE ?

Au

[203:30 HOURS: INTRUDER SMASHING THRU TOP OF VEHICLE. CRAFT BEING PUT ON AUTOMATIC GUIDANCE.
MISJUDGED MY DISTANCE!--LANDING BEHIND MY PREY!
GOT TO MOVE FAST NOW!--THERE'LL BE ANOTHER UNMARKED GRAVE IN THE OUTLANDS!
SO! YOU MUST BE THE ONE KNOWN AS SEEK!
HOW HUMAN OF YOU, TO PLACE YOUR FEEBLE TRUST IN THE ELEMENT OF SURPRISE!
75110
MARK OF THE MANDROIDS
STAN LEE EDITOR
ROY THOMAS WRITER
DAN ADKINS ARTIST
ARTIE SIMEK LETTERER

Planches Contact

JO CHEN

ORIGINAIRE DE TAÏWAN, JO CHEN A PLANTÉ SA TENTE AUX USA EN 1994 POUR S'Y ÉTABLIR COMME ARTISTE APRÈS UN DÉBUT DE CARRIÈRE PROMETTEUR EN ASIE. BIEN QU'ELLE AIT RÉALISÉ DES INTÉRIEURS POUR DE NOMBREUX COMICS, C'EST SURTOUT EN TANT QUE COVER ARTIST QUE JO S'EST BÂTI UNE SOLIDE RÉPUTATION SUR DES TITRES COMME STREET FIGHTER, THOR, RUNAWAYS, LA BATAILLE DES PLANÈTES, BUFFY, SANS OUBLIER SON TRAVAIL POUR LES JEUX VIDÉO (DEVIL MAY CRY, FABLES...). AUSSI SECRÈTE QUE TALENTUEUSE, JO A NÉANMOINS ACCEPTÉ DE PARTICIPER À NOS PLANCHES CONTACT. ENJOY !

DARKMINDS MACROPOLIS#5

DREAMWAVE

"Ce comic-book mettait en scène un serial killer dans un monde très inspiré par Blade Runner ou Ghost in the Shell. Sur cette illustration en particulier, j'ai travaillé avec ma sœur, Christina Chen, qui a réalisé le décor, avec cette allée fantastiquement sordide dans laquelle il ne me restait plus qu'à peindre les prostituées et le tueur. J'ai intentionnellement représenté tous les personnages avec un visage caché ou détournant leur regard de celui du lecteur pour préserver l'anonymat du tueur et mettre l'accent sur le fait qu'il considère ses victimes comme des gens subalternes. Je me suis aussi beaucoup amusée à créer l'ambiance lumineuse à base de néons, comme dans les quartiers chauds des villes."

© DREAMWAVE

THE EMBRACE

"Cette image n'est pas une œuvre de commande. Je l'ai peinte pour le plaisir afin d'en faire cadeau à un ami qui est un grand fan du jeu vidéo Devil May Cry. J'avais besoin de faire un break entre tous mes engagements professionnels. Ainsi que celle de faire une illustration pour du beurre sans avoir à me soucier des approbations d'ayants droits ou d'éditeurs, des contraintes de format des comics, de la place du code barres, etc. Je voulais également donner une sorte de ton Yaoi (les Yaoi sont des mangas sexuellement explicites, traitant généralement l'homosexualité masculine - NDLR), tout en rendant justice aux personnages de Dante et Virgil. Les fans de Yaoi y verront ce qu'ils veulent et les autres, peu au courant du sous-entendu homo-érotique, verront leurs chers héros de DMC s'étripant façon Jo Chen."

© KONAMI

BUFFY THE VAMPIRE SLAYER#2
DARK HORSE

"Sur les comics de Buffy, il a été décidé que les illustrations devaient ressembler aux acteurs pour contenter tout le monde, mais que l'on ne subirait pas pour autant la dictature des photographies. Pour cette couverture mettant Willow en scène, j'ai eu l'idée d'une traînée blanche à la manière d'un serpentin, sur un fond sombre et lugubre. Même si je suis consciente que le dessin de Willow n'est peut-être pas anatomiquement correct, avec cette posture exagérée, le résultat est très dynamique. C'est là que je me rends compte que tant que l'on arrive à obtenir l'effet désiré, le respect des proportions et des perspectives n'est pas si important que ça."

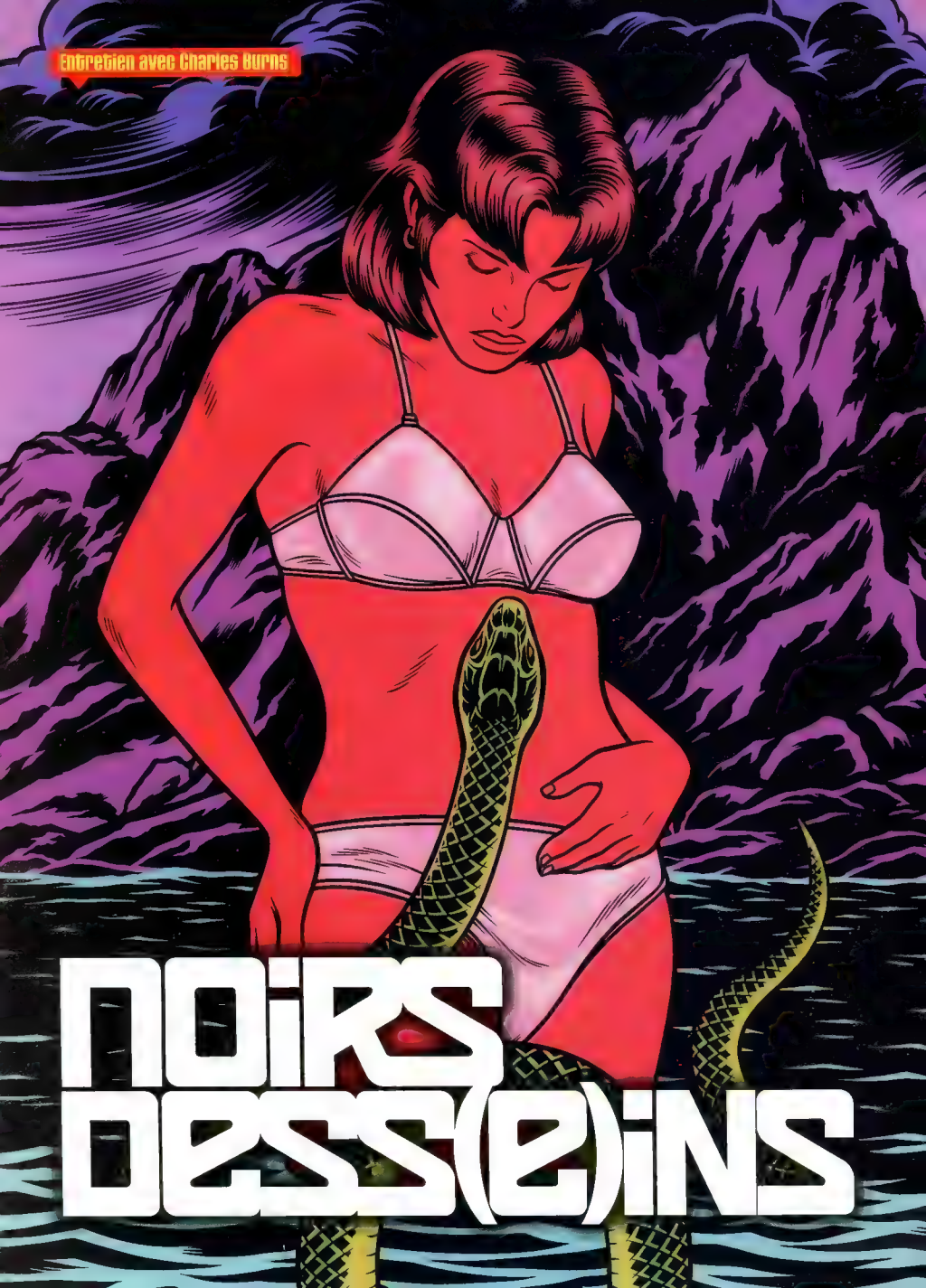
BUFFY THE VAMPIRE SLAYER ™ & © 20TH CENTURY FOX FILM CORPORATION. ALL RIGHTS RESERVED. DARK HORSE COMICS ®

[illegible]
[illegible]MARVEL

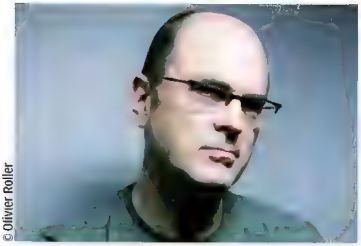
"Par le passé, j'avais tendance à appuyer un maximum les rendus de mes peintures. Je trouve à présent que certains de mes précédents travaux ont l'air trop lisses, trop finis, presque sans vie. Donc, sur cette couverture en particulier, j'étais décidée à emprunter une approche plus minimaliste, à ne pas saturer l'image par des textures. Comme vous le voyez, j'ai laissé transparaître un côté brut. La plupart des crayonnés se voient au travers des couleurs, ce qui donne plus de vie au dessin, plus de texture. Je suis assez satisfaite du résultat."

© MARVEL

Entretien avec Charles Burns



noirs dess(e)ins



© Olivier Roller

CHARLES BURNS EST UN AUTEUR CULTE. DESSINATEUR INDÉPENDANT, FAROUCHE SOLITAIRE, ANCIEN PUNK, LE CRÉATEUR DE BLACK HOLE (EN VF CHEZ DELCOURT) ADORE L'EUROPE QUI LUI A APPORTÉ SES PREMIERS SUCCÈS DANS LES ANNÉES 80. IL Y A MÊME VÉCU (EN ITALIE). UN PEU COMME DANS LA LITTÉRATURE GÉNÉRALE, CHARLES BURNS EST ÉGALEMENT SOUVENT ASSOCIÉ À SA "FAMILLE BD", UN CERCLE D'AMIS AVEC QUI IL A TRAVAILLÉ ET QUI COMPORTE -- EXCUSEZ DU PEU-- DES NOMS COMME ART SPIEGELMANN OU MATT GRŒNING ! RAISON DE PLUS POUR LE RENCONTRER ENTRE DEUX FESTIVALS DE BD...

REPÉRES

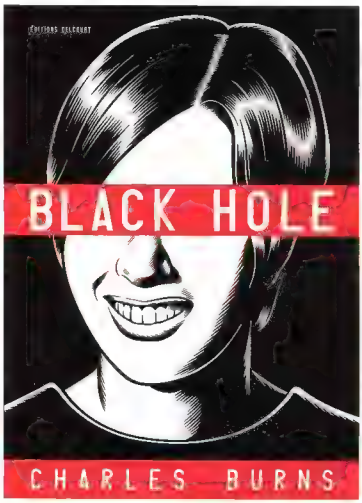
Base d'opération :
Philadelphie (USA)

Ses séries phares :
- Participations régulières aux magazines : **Taboo, Death Rattle, Heavy Metal, Raw** (1981-1991)
- **El Borbah**, Fantagraphics (1999)
- **Big Baby**, Fantagraphics (2000)
- **Skin Deep**, Fantagraphics (2001)
- **Black Hole**, Fantagraphics (1993-2005)
- **Bad Vibes**, Fantagraphics (à paraître)

Ses autres travaux :
- Pochettes de disques pour de nombreux artistes, dont Iggy Pop
- Publicité pour les pastilles au menthol Altoïds
- Illustrations pour le magazine littéraire The Believer
- Design pour la série de MTV Dogboy

Lors de sa parution, Black Hole a surpris la plupart de ses lecteurs et en a même choqué plus d'un, était-ce votre souhait ?
Il y a des éléments que j'ai voulu en effet surprenants et choquants, c'est une histoire assez noire, donc oui, j'attendais ce genre de réactions, mais ce n'était pas vraiment le but non plus.

C'est drôle, on a l'impression que la sortie de ce livre vous a mis vous-même dans la peau de l'outsider, du type à part, alors que c'est justement ce que vos héros craignent, ce qu'ils veulent éviter...
Avant tout, Black Hole traite de l'adolescence et à travers cette période particulière de la vie, de l'aliénation et de la liberté. Et même les ados les plus populaires ont aussi à faire face à leurs peurs quant aux changements qui leur arrivent...



C'est la règle du jeu donc, selon vous ?
Je ne sais pas, c'est juste ce que j'ai vécu et ressenti moi-même et c'est de ça que j'avais envie de parler, d'examiner de près, dans un genre un peu extrême je suppose... Espérons que l'adolescence de chacun ne soit pas aussi extrême que celle que je décris dans **Black Hole** !

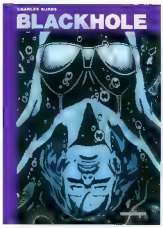
Le parallèle entre la peste de Black Hole et le sida est évident, l'aviez-vous en tête depuis le début ? Et qu'est-ce qui a changé à votre avis sur la perception de la maladie entre le début et la fin de votre série ?
Je l'avais en tête, c'est vrai, car je savais que je ne pouvais pas ignorer ce parallèle en choisissant une maladie qui se transmet sexuellement, mais **Black Hole** n'est pas non plus un livre autour de la maladie et n'aborde presque pas de la moralité ou non des malades. La maladie n'est présente que parce que j'ai essayé de montrer les effets d'un truc comme ça sur un groupe d'adolescents, c'est ça qui m'intéressait. Mes personnages sont d'ailleurs assez proches de ce que j'étais à l'époque et de mes amis, tout simplement.

Lors d'une scène au KFC, l'un des personnages, infecté par la peste se fait molester alors qu'il vient juste d'acheter de quoi manger. En retour, il crache sur l'ado "normal" qui se moquait de lui en lui disant "Voilà maintenant tu es des nôtres, un crachat et ça suffit". Vous ne craigniez pas à l'époque d'encourager les gens qui pensaient que le sida se transmettait aussi facilement que ça, c'était dangereux non comme amalgame ?
C'est juste une torture mentale qu'il essaye d'infliger à celui qui le moleste... On sent que ce personnage a souvent eu affaire à la cruauté des autres et pour une fois, il renvoie cette cruauté sur autrui, un peu comme le font les enfants... "C'est celui qui dit qui y est " ! On sent aussi qu'il est mal et que son esprit est dérangé... Mais en ce qui concerne la peste, c'est volontairement ambigu dans le livre, on ne sait pas de façon sûre si la peste se transmet uniquement par voie sexuelle... C'est un peu comme ces mythes selon lesquels on peut attraper une maladie en touchant une poignée de porte ou en s'asseyant sur des toilettes. Et ça ne me dérange pas que la façon d'attraper la peste ne soit pas claire, au contraire, ça pose des questions. Dans la vie, j'aime les nuances de gris... et je ne parle pas de couleurs puisque **Black Hole** est entièrement en noir et blanc...

Allez-vous désormais travailler en couleurs ?
Oui, je commence très doucement ma première BD en couleurs en ce moment même ! Cela va être un nouveau challenge pour moi d'utiliser la couleur dans ma façon de raconter des histoires. Je ne veux pas donner au lecteur la même impression que quand il voit un vieux film en noir et blanc qui a été colorisé... Au contraire, j'aimerais réussir à faire comme les réalisateurs qui savent utiliser ce qu'évoquent les couleurs pour amener le spectateur à telle ou telle sensation. C'est difficile mais je vais essayer, ce n'est pas juste pour faire plus joli que je veux passer à la couleur !

Vous allez tenter d'expérimenter de nouveaux effets visuels, alors ?
Sans doute, même si la façon dont je raconte les histoires est souvent la même car elle correspond à ma personnalité, je vais essayer en effet de me servir de ce nouvel outil qu'est la couleur. Par exemple, quand on passe d'une table verte à autre chose de vert, ça se fait naturellement, pas besoin d'expliquer pourquoi ces deux choses vont ensemble. En tout cas je découvre la couleur et ça m'amuse ! Avant l'ordinateur, je travaillais à l'aquarelle, c'était très lent mais j'aimais le rendu, je vais tâcher de garder un peu le même genre de palette. Pour l'instant je pense donc qu'il n'y aura pas beaucoup d'effets spéciaux ou de trucs flashy, seulement des aplats de couleur.

Vous allez essayer de nouvelles manières de couper les cases ou de les présenter ?
Oui, bien sûr. Même si là encore ce n'est qu'un outil à ma disposition. Je crois que pour mes travaux antérieurs à **Black Hole**, j'étais plus dans un état d'esprit expérimental. Alors que depuis cette série j'ai vraiment pris la mesure de ce qui m'importe le plus : raconter une bonne histoire. J'essaye donc de me donner les meilleurs moyens pour la raconter. D'un côté, cela



explique que mes bandes dessinées aient un côté plus classique, de l'autre, la nouvelle histoire sur laquelle je travaille est la plus compliquée et la plus alambiquée que j'ai jamais écrite ! (rires)

On sera perdu !

Peut-être... J'espère que non... Mais c'est possible !

Souvent dans Black Hole, on est dans la tête des personnages et on constate à quel point ce qu'ils disent et ce qu'ils pensent n'a rien à voir, c'est ce que vous vouliez ?

Oui, même si c'est typiquement le genre de trucs qu'on vous déconseille de faire quand vous faites une école de bande dessinée ! Disons que j'aime bien briser les règles... Mais bon, c'est vrai que j'ai choisi de raconter un certain nombre de choses comme ça parce que je trouve qu'en quelques cases, ça en dit plus long sur les personnages que des dizaines de pages. En plus, c'était la première fois de ma vie que j'écrivais sur des héroïnes féminines, c'était donc important pour moi de me mettre à leur place, dans leur tête. C'était un bon moyen de le faire !

Y aura-t-il des héroïnes féminines dans votre nouvelle BD ?

Euh... Oui, même si le personnage principal est un homme... C'est complexe, il y a différentes trames et je ne veux pas trop en dire avant d'avoir avancer...

Essayez-vous d'expliquer par votre travail que les comics ne sont pas seulement pour les enfants ou pour des ados boutonneux, ou cela ne vous concerne-t-il pas ?

On me pose souvent la question, mais c'est vrai que je ne me sens pas très concerné... J'estime qu'il y a à la disposition des lecteurs suffisamment de bons comics, de comics profonds, différents, sur tous les thèmes... pour que cette vision des choses soit révolue. Il existe des comics sur pratiquement tous les sujets aujourd'hui !

Oui, mais les préjugés ont la vie dure... Et ce n'est pas parce que des tas d'excellents comics pour adultes existent que la mentalité des lecteurs a changé...

Elle a changé un peu quand même... Si vous lisez le New Yorker par exemple ou d'autres magazines dits « intellectuels », ils parlent de mes comics, de ceux d'Art Spiegelman, etc. C'est bien qu'il y ait une certaine acceptation de la bande dessinée comme mode d'expression « intelligent », non ? Je me souviens par exemple d'une critique de BD parue dans « Art form » qui est un magazine huppé sur l'art et qui ne mentionnait même pas le fait qu'il s'agissait d'une BD, on parlait d'un livre, point. La critique disait pourquoi l'histoire était intéressante et pourquoi c'était bien de le lire.

Hum... Peut-être... mais je ne vois pas en quoi c'est bien de ne pas préciser que c'est une BD... C'est juste du snobisme, non ?

Non je ne crois pas, ça va dans le sens de ceux qui se battent pour que les comics soient des livres comme les autres ! Le livre d'Allison Bechdel par exemple (**Fun Home**) a eu beaucoup de succès, tous les magazines en ont parlé ! La diversité est le meilleur atout des comics. Quand j'ai grandi, il n'y avait que des super-héros. Quand, plus tard, je me suis mis à m'intéresser à autre chose, j'ai dû aller voir plutôt du côté des comics underground, alternatifs, de choses pas vraiment pensées pour le marché des livres. Alors qu'aujourd'hui, il existe même des comics pour les filles (rires).

Quels souvenirs gardez-vous justement de vos lectures comics quand vous étiez petit ?

J'aimais bien Batman, il était un peu plus noir que les autres. J'aimais bien Spider-Man, celui du début, qui faisait intello un peu balourd avec ses lunettes...

C'est juste parce que vous aviez déjà des lunettes à l'époque !

C'est vrai, je l'avoue ! Mais je ne m'étais jamais dit que ça avait joué dans mon amour du personnage ! Hum... Je suppose pourtant que cela m'a certainement aidé à m'identifier à lui, au moins quelque part...

Vous avez vu Kids de Larry Clark ? Votre avis ?

Cela m'a beaucoup intéressé, mais j'ai trouvé le film profondément dérangeant...

Wouah, de votre part c'est étonnant, non ?

Et pourtant !!! C'était bien fait, mais profondément dérangeant... Je sais qu'il a essayé de garder un certain réalisme et d'arranger sa vie ou son monde intérieur en faisant ses films, mais je ne peux pas dire que j'adhère... On peut voir des parallèles entre son histoire et la mienne, pourtant je ne pense pas du tout que nous ayons vécu le même genre d'expériences. **Black Hole** est sincèrement romantique comparé à **Kids**... Et le réalisme n'est pas mon truc.

Vous n'êtes pas fan de David Cronenberg non plus, contrairement à ce qu'on pourrait penser...

Non, c'est vrai, ce n'est pas mon cinéaste favori... Je comprends qu'on m'en parle, il y a des similarités dans certains de nos personnages, mais là encore, sa façon de raconter les histoires ne m'interpelle pas énormément...

Vous aimez au moins les films noirs alors ?

Oui, ça oui ! Quand même !

Entre les flash-backs et les visions du futur, dans Black Hole le temps n'est jamais linéaire, pourquoi exactement, que vouliez-vous susciter chez le lecteur ?

Je voulais tout d'abord qu'une part du livre soit un mystère qui se développe lentement mais de manière intéressante. Que vous ne compreniez pas bien à quoi servent ces éléments au début, mais qu'ensuite, doucement, toutes les pièces s'emboîtent comme dans un puzzle. C'était un moyen supplémentaire de raconter mon histoire.

Justement, l'histoire se passe dans les années 70, mais elle pourrait aussi bien avoir lieu maintenant...

J'ai choisi de la situer dans les années 70 parce que j'ai grandi durant ces années et que du coup ça facilite ma vie de dessinateur ! Je sais à quoi ressemblait une chambre à cette époque, quels posters on y trouvait au mur, comment étaient les papiers de cigarettes à rouler, quel genre de bière mes personnages pouvaient boire etc. Non pas que l'histoire ne puisse pas se passer dans les années 90, mais ça m'aurait forcé à intégrer une part de la culture adolescente de ces années que je ne connais pas bien. J'aurai dû prendre en compte les textos, Internet, etc. Mes personnages auraient choisi un DVD au vidéo club au lieu de traînasser devant le film du samedi soir, etc. Alors que là, même en fermant les yeux, je savais à quoi ressemblait la campagne, quel genre de voiture on y trouvait... Disons que pour plus de conviction et moins d'angoisses, j'ai choisi une période que je connaissais bien.

Et puis ça vous permettait de vous concentrer sur les personnages peut-être ?

Pas vraiment... Car tous les petits détails dont on vient de parler ont de l'importance à mes yeux. J'ai fait des recherches pour retrouver la canette de bière Olympia de mon enfance. La marque n'existe même plus, donc ça m'a pris du temps d'en retrouver des photos sur Internet. Ce n'est pas très important dans l'histoire mais ça date exactement les événements et ça donne toute de suite l'endroit où ils se sont déroulés.

Avec un sens du détail pareil, pas étonnant que vous ayez mis plus de dix ans à terminer* Black Hole*...

Il y a de nombreuses raisons pour lesquelles j'ai mis dix ans à finir cette série, mais c'est sûr que mon sens du détail en fait partie ! (rires)

Dix ans, c'est à la fois énorme et pas tant que ça, vu la somme de travail que ça représente !

Oui, c'est ce que je me dis ! Surtout quand je compare : Spiegelman a mis 12 ans, Allison Bechdel 7 ans, c'est une activité très physique en fait de dessiner une BD ! Surtout de la façon dont je le fais... Mais c'est vrai aussi que pendant tout ce temps, il fallait en plus que je gagne ma vie ! Je travaillais dans la pub, et j'ai accepté d'autres boulots, presque tous les mois pendant que je dessinais **Black Hole**, ça n'aide pas à aller plus vite...

Parlez-nous un peu de votre collaboration avec Art Spiegelman dans la revue* RAW*, vous êtes toujours amis ?

Oui, depuis 1981 maintenant, ce qui commence à dater, mais c'est bien ! Je vais le voir bientôt d'ailleurs. En ce qui concerne **RAW**, c'était marrant parce que c'est une revue qu'Art et sa femme ont lancé depuis leur salon, au sens propre. On travaillait chez eux, et les pages étaient posées sur leur table de salle à manger ! Mais petit à petit ça s'est professionnalisé, ils ont d'abord dédié une pièce entière au magazine, puis coupé leur appartement en deux. Puis ils ont acheté un studio au premier étage de l'immeuble où ils habitaient. Chaque année on devenait de plus en plus pro ! Mais c'était avant tout une revue de passionnés ! Il leur fallait presqu'un an pour finir un numéro ! Ils faisaient attention à tout ! Ce sont vraiment de bons éditeurs.

Vous étiez fier d'y participer, alors ?

Oui, j'étais très fier ! D'autant plus que c'était mon premier véritable contact avec le public et avec d'autres artistes. Avant **RAW** je n'étais publié nulle part ! Et surtout je ne connaissais pas d'autres dessinateurs ! J'avais fait une école d'art mais je faisais mes comics dans mon coin et voilà ! Là je pouvais montrer mes planches à des gens qui les comprennent, qui ont un avis dessus, des suggestions à me faire, etc. Bref, avoir un regard critique !

Vous êtes allé en cours avec Matt Groening le créateur des Simpsons, n'est-ce pas ?

Oui, pendant un an. À Olympia Washington, à l'Evergreen State College dont nous sommes tous deux sortis diplômés. À l'époque, nous travaillions pour le journal de l'école. Je savais qu'il était un scénariste de talent, hilarant. Son humour était déjà là. Mais c'est drôle, j'ai été surpris qu'il choisisse de devenir dessinateur ! À mes yeux, c'était vraiment quelqu'un qui écrivait. Dans le journal il faisait des critiques, des parodies, des éditos et de temps en temps comme ça, juste un petit dessin, mais vraiment comme ça... Moi au contraire je faisais des strips entiers qui étaient publiés dans le journal. Je dessinais mes propres histoires, je faisais tout le temps des comics. Même si je me disais aussi que c'était le bon moment pour expérimenter d'autres mediums. Je m'essayais donc à d'autres choses en même temps comme la peinture, la sculpture, même le roman-photo, je voulais voir ce qui m'attirait vraiment. Des trucs d'étudiant, quoi (rires) ! C'est là que j'ai réalisé que j'aimais vraiment les comics et pour plein de raisons. Parce que j'aimais dessiner d'abord, qu'ils étaient accessibles au plus grand nombre et que ça me permettait de raconter des tas d'histoires.

Vous distribuiez vos comics sur le campus ?

Oui, je faisais des photocopies... Comme tout le monde à cet âge, quoi ! (rires)

L'un de vos premiers travaux s'intitulait* El Borbah *(en VF chez les* Humanos*) et il y était question d'un catcheur mexicain, vous aimez sincèrement le catch ou quoi ?

Noooon ! Je vivais en Californie à l'époque, non loin de la frontière mexicaine, à côté d'un certain nombre de magasins qui vendaient des fringues de catch, et des magazines comme **Lucha Libre**. C'était clinquant, imprimé sur du papier pourri, mais toutes ces couleurs et ces catcheurs avec leur masque, ça m'amusait beaucoup ! Ils avaient tous des noms incroyables ! L'un d'entre eux je me souviens s'appelait « le business man » il se baladait tout le temps avec une cravate et une serviette en cuir en plus de sa tenue de catch et de son masque ! Il y en avait un autre qui avait des tatouages partout, à l'époque c'était rare et assez mal vu ! Au même moment, je lisais tout un tas d'histoires de détectives classiques et j'ai eu l'idée de mixer ces deux univers !

Black Hole* manque peut-être un peu de l'ironie mordante que vous aviez dans *El Borbah*... Est-ce parce que vous pensez que grandir n'a rien de drôle et que l'adolescence est une période avec laquelle il ne faut pas rigoler ? Allez-vous revenir à plus de rigolade dans vos prochaines histoires ?

C'est difficile à dire... Je n'ai pas décidé intentionnellement de faire drôle ou ne plus le faire. Dans **El Borbah**, il y avait un tas de situations ridicules en elles-mêmes qui se prêtaient bien à l'humour, pas dans **Black Hole**... Mais je vous assure qu'il y a des gens qui trouvent **Black Hole** drôle ! C'est juste que l'histoire est très ancrée dans la réalité, donc je n'ai pas essayé de forcer l'humour. Quant à y revenir... Hum... Il y a différents niveaux de lectures dans mon prochain projet... Mais comme certaines scènes sont plus « classiques » que dans **Black Hole**, peut-être que ça se prêtera mieux à l'humour... Je ne veux pas sembler indécis, mais je n'en suis qu'au début, je ne sais pas encore trop à quoi va ressembler mon prochain comic-book !

Quelle est votre implication dans l'adaptation ciné de* Black Hole *?

J'ai signé un contrat avec Paramount qui leur donne le droit d'adapter **Black Hole** au cinéma...

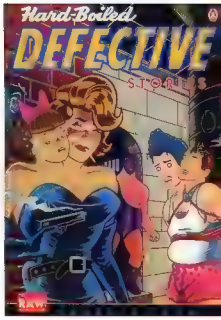
C'est tout ? Vous n'avez aucun droit de regard ? Aucun rôle dans la préparation du film ?

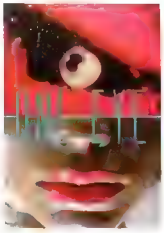
Non... Pas vraiment en tout cas ! On me demande souvent pourquoi je ne fais pas le scénario moi-même, pourquoi je n'ai pas essayé de garder le contrôle sur le projet... C'est juste que je suis plus intéressé par le fait d'avancer, d'inventer de nouvelles histoires et d'être libre et tranquille dans mon coin. Le cinéma comme un tas d'autres disciplines est un travail d'équipe, par conséquent, l'individu se perd toujours dans le collectif et ce n'est pas ma tasse de thé... Mon contrat fait 90 pages, il dit quelque part que je suis une sorte de consultant sur le film, mais aussi que si le studio ne veut pas tenir compte de mes idées... il n'est pas obligé de le faire ! C'est écrit de manière très polie, dans leur langage d'avocat, mais en gros ça veut dire qu'ils font ce qu'ils veulent ! Et ce n'est pas si grave...

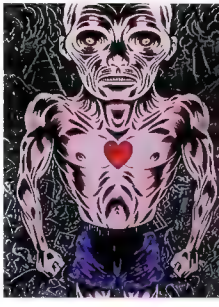
Pas d'idées sur le réalisateur ?

Ils avaient sélectionné Alexandre Aja, j'avoue que ça m'inquiétait un peu mais il n'est plus sur le projet aujourd'hui. Ils ont parlé de Neil Gaiman... Une première version du script a été écrite mais je n'ai pas de news ces temps-ci.

Propos recueillis par Lise Benkemoun







NOYÉE, ENTERRÉE VIVANTE, SACRIFIÉE AVANT D'ÊTRE RAMENÉE À LA VIE, BUFFY A TOUT SUBI POUR SAUVER LE MONDE. ELLE CROYAIT POUVOIR ENFIN SOUFFLER, MAIS C'ÉTAIT SANS COMPTER LE MANQUE QUE SA DISPARITION A CAUSÉ DANS LE COEUR DE SES FANS... ET DE SON CRÉATEUR. QUATRE ANS APRÈS L'ARRÊT DE LA SÉRIE TÉLÉVISÉE, JOSS WHEDON REPREND EN MARS (AUX USA), LE CHEMIN DE SUNNYDALE, POUR LA SUITE OFFICIELLE DE LA SAISON 7... VERSION COMICS !

PIC DE POPULARITÉ

Souvenez-vous : La Bouche de l'Enfer s'est refermée. On la croyait à jamais engloutie sous les débris, avec pour seul compagnon d'infortune, le panneau : « Bienvenue à Sunnydale ». Et elle l'était, vraisemblablement. Après sept années d'existence, **Buffy contre les Vampires** quittait la scène sur une image pleine d'espoir. Regard lointain, l'héroïne contemple l'horizon, l'air serein. Et lorsque Dawn, sa petite sœur, l'interroge : « *Et maintenant, qu'est-ce qu'on fait ?* », pas un mot ne sort de sa bouche souriante, le soleil baignant son visage. Et non les ténèbres... C'en est fini de la Bouche de l'Enfer, et peut-être même qu'une nouvelle vie peut être envisagée.

Pendant ces quatre ans, on a cru à un point final. Car si l'héroïne quittait le petit écran, elle quittait aussi le monde des comics. Le Buffyverse, la mythologie créée par Whedon, est tellement riche qu'elle avait pris les linéaires BD d'assaut : **Tales of the slayers**, **Tales of the Vampires**... Au fil des saisons vécues par la tueuse, la maison d'édition Dark Horse publie des séries, relatant différemment (et inégalement), le parcours de l'héroïne incarnée à la télé par Sarah Michelle Gellar. Et puis un jour, le comic s'interrompt...

Chez Dark Horse, on ne peut se satisfaire de ce mot « Fin » : « *Quand la série télé s'est terminée, j'ai dit à Joss que je voulais continuer la publication de Buffy sous sa direction. Nous en avons beaucoup parlé durant ces quelques années, et différentes manières d'aborder le projet ont été explorées. Joss m'a pris de court en m'envoyant le premier script. Nous n'avions jamais établi que ce serait lui qui écrirait le comic, je pensais que c'était trop lui en demander. Il l'a fait sans me le dire, et je dois dire que c'était vraiment une bonne surprise ! *», raconte Scott Allie, l'éditeur de DH.

À chaque nouvelle génération, il y a une élue...

Après l'arrêt de la série, beaucoup de rumeurs circulent sur le retour de Buffy. On parle d'un téléfilm et même d'un film. Mais aucun de ces projets n'aboutit, essentiellement pour des questions de budget et

© Twentieth Century Fox/Dark Horse Comics. All Rights Reserved.

d'emploi du temps. Véritable don du ciel pour les fans, la nouvelle série de comics a un goût de renouveau par la liberté que sa forme octroie à son créateur. « C'est la suite officielle de Buffy, ce que les comics et les romans n'ont jamais pu faire auparavant. Les fans ne pensaient pas voir l'aventure continuer. Ils ont désormais la possibilité de les lire dans un format qui ne limite plus l'imagination de Joss à cause d'un budget ou d'acteurs », continue Scott Allie.

Composée de plus de 24 numéros, cette saison 8 comporte neuf arcs de quatre épisodes. Des histoires individuelles sont aussi au programme, ainsi que des numéros spéciaux. Scénariste du premier et du dernier arc, Whedon délègue les autres aventures à ses pointures, choisies par ses soins. Le second arc est ainsi confié aux mains de Brian K. Vaughan (#6 à #9), alors que Jeph Loeb et Brad Meltzer sont sur les starting blocks pour prendre la relève. Afin de garder la cohérence de la série télé, certains scénaristes tels que Jane Espenson, Drew Goddard, Drew Greenberg et Steven DeKnight ayant travaillé aux côtés de Whedon durant les sept années du show, sont aux commandes.

Cette narration et ces auteurs font laisser à penser que cette saison 8 gardera la fraîcheur et l'ironie distillées auparavant par le biais de la télé. Georges Jeanty est, quant à lui, chargé de la délicate tâche de dessiner les personnages. Après l'avoir rencontré, la majorité des acteurs ont accepté la manière avec laquelle il les reproduisait et ont adressé à Joss leurs vœux. Quant aux couvertures, elles ont été confiées à la talentueuse Jo Chen (si vous ne la connaissez pas, tournez quelques pages, vous la retrouverez dans la rubrique Planches Contact du présent Comic Box). Pour sûr, Whedon n'a pas laissé n'importe qui s'emparer de son « bébé »... Tout comme il a su garder l'esprit et l'humour qui font l'originalité de la série. « C'est génial d'avoir Joss impliqué dans le projet. Le premier épisode est écrit d'après le point de vue de Buffy. Dès que je l'ai lu, j'ai réalisé que c'était vraiment sa voix intérieure. Nous avons déjà mis des scénaristes qui se sont mis dans sa peau mais maintenant avec Joss à bord, c'est la vraie Buffy que nous avons ».

Tous les chemins mènent-ils vraiment à Rome ?

Mais justement, qui est la vraie Buffy version comics ? Vit-elle en Italie, comme nous le laissait supposer l'un des derniers épisodes du feuilleton TV Angel (**"The Girl in Question"**, saison 4) ? Une fois encore, mieux vaut ne pas se fier aux apparences... Et laisser Whedon dérouler ses cartes au fur et à mesure. Rome ou pas Rome, ce qu'il est important de savoir, c'est que l'héroïne et son univers ont changé. Comme autrefois, elle tente de combattre le mal tout en jonglant avec ses propres démons. Mais aujourd'hui, Sunnydale a tout l'air d'une cour de récréation si on le compare à sa nouvelle base d'opération...

En sa qualité d'élue, Buffy a toujours combattu en solitaire les forces du mal. Seule la vocation, seule sa mort pouvait annoncer une nouvelle tueuse. Mais la saison 7 s'achève sur un concept inédit. Afin de vaincre le Mal incarné, Buffy révèle toutes les tueuses potentielles, celles qui un jour, auraient été amenées à devenir LA Tueuse. Au moment où débute le comic, des centaines de filles ont alors ce statut. Autour de Buffy, cette nouvelle génération s'organise en un véritable réseau opérant grâce à des bases semées à travers le monde. Les premières planches montrent d'ailleurs que les techniques d'élimination des démons ont bien évolué. Fini le pieu ou la gourde magique, Buffy prend des allures de Sydney Bristow (l'héroïne de la série **Alias** - NDLR) et utilise des armoiries très perfectionnées. Certains fans trouveront cela surprenant, étant donné que l'héroïne n'est pas une fana des armes. Dans la saison 6 (épisode#15), Buffy essaie d'exterminer un nid de démons à l'aide d'une de ces armes technologiques, mais ne réussit qu'à détruire tout ce qui se trouve autour d'elle. « Ces trucs ? Ça ne marche jamais... », réplique-t-elle alors en assénant un bon coup de grosse à l'ancienne sur la tête du démon. À l'époque, Buffy préfère « Mister Pointy »... Et c'est là que le comic fait toute la différence. L'art de tuer les démons est désormais une véritable science et c'est une armée internationale que Buffy dirige. L'époque du cercle restreint du Scooby Gang est révolue...

En Joss nous croyons

C'est précisément ce que Whedon a voulu transcrire. Si le temps a passé pour lui, et pour nous, pourquoi en serait-il autrement pour les personnages ? Autrement dit, il faut réapprendre à les connaître et les appréhender différemment, comme après une longue absence. Une approche qui n'étonne guère de la part de Joss Whedon. Ne pas accepter ce pacte de lecture serait comme renier son approche artistique même. Celle qui veut que le public soit sans cesse et toujours confronté à l'inconnu et la difficulté. C'est quand même bien lui qui a eu l'audace d'introduire, comme si de rien n'était, une petite sœur dans un univers déjà formé (saison 5), et ce, sans aucun problème de conscience à laisser son spectateur circonspect sur plusieurs épisodes avant de lui laisser entendre que ce n'était pas une erreur de script.

Ici, tous les personnages sont réintroduits petit à petit. On ne sait pas tout de suite dans quel pays se trouvent Willow, Xander ou Faith, ni ce qu'ils y font. Les nouvelles tueuses, introduites dans l'univers de Buffy sont autant de nouveaux caractères à creuser et à utiliser. Quant aux deux vampires vedettes, Spike et Angel, ils font de courtes apparitions, leurs droits d'utilisation étant réservés à une autre maison d'édition (IDW, où paraît l'adaptation en BD d'Angel). Nul doute que ce schéma narratif, bien qu'encore mystérieux, soit fiché en rebondissements. Buffy se trouve aussi confrontée à de nouveaux vilains, mais également à un ancien ennemi. Joss Whedon maniant très bien l'art du « *Je suis mort, mais je reviendrais, ah, ah, ah !!!* ». On peut imaginer le retour de Gloria, celui du Maire ou, pourquoi pas, celui du Maître ? Pour Scott Allie, la patience est de mise : « *Je ne veux pas révéler qui ce sera, mais ne soyez pas étonné si Dracula est dans les parages...* ». Bref, rien de neuf, vu que même Buffy savait qu'il reviendrait un jour ou l'autre... Autrement dit, ce comic entouré de mystères bien choisis, risque de nous emmener aussi loin, dans l'étonnement, que la série.

Selon toute vraisemblance, cette dernière pourrait durer plus de deux ans. C'est dire le plan diabolique que Whedon est en train de nous concocter en vue de réaliser ce qu'il appelle énigmatiquement son « arc géant »... Sur ce coup-là, il a l'air de s'amuser comme un fou, en retrouvant sa Tueuse. Il tente de vampiriser à nouveau son audience, mais après tout, les fans ont déjà le cou tendu, prêts pour la morsure à venir...

Raphaëlle Raux-Moreau

THERE USED TO BE ONE SLAYER IN ALL THE WORLD.
KRAKKAM SHKOW
EIGHTEEN HUNDRED MEN THAT WERE BORN TO BE SLAYERS BUILDING WITH ONE OF THEM REPEATEDLY
THERE'S EVEN THERE OFF AS

En haut : une planche issue de Buffy #1, par George Jeanty. Ci-dessus : les designs de Jo Chen ainsi que la couverture de Buffy #2.

Interview avec Trevor Hairsine
RETOUR aux AFFAIRES

SUR LA PHOTO, IL A L'AIR D'UN HOMME DE MAIN DE LA MAFIA. POURTANT, TREVOR HAIRSINE EST UN DESSINATEUR DE COMICS À L'HUMOUR (BRITISH, BIEN ENTENDU) COMMUNICATIF ET À LA VOIX DOUCE. DÉBARQUÉ DANS LES COMICS AMÉRICAINS AU TOURNANT DU SIÈCLE, IL A AUSSI ŒUVRÉ SUR LE PLUS MUSCLÉ DES HÉROS ANGLAIS : JUDGE DREDD. ACCUEILLI PAR MARVEL APRÈS UN DÉTOUR PAR COMX, IL PREND SES MARQUES AVEC L'UNIVERS ULTIMATE AVANT DE SE VOIR CONFIER LES RÊNES DE LA SAGA X-MEN : DEADLY GENESIS. MAIS ENTRE SES NOUVELLES RESPONSABILITÉS DE PÈRE DE FAMILLE ET LES COMICS, L'ARTISTE A EU DU MAL À GÉRER LA CRISE. TOUT EST MAINTENANT RENTRÉ DANS L'ORDRE. JURÉ, CRACHÉ !

Base d'opération :
Sheffield (Royaume Uni)

Ses séries phares :
- **Judge Dredd Megazine** (1993-2000)
- **Cla$$ War**, Com.X (2001)
- **Rookie's Guide to the Justice Department** (Mongoose, 2002)
- **Captain America : The Extremists**, Marvel, (2002-2003)
- **Ultimate Six**, Marvel, (2004)
- **Ultimate Nightmare**, Marvel (2005)
- **X-Men : Deadly Genesis**, Marvel (2005)
- **Black Panther Vol.4 #7**, Marvel (2006)
- **Wisdom**, MAX, (2006)

Les lecteurs américains vous considèrent comme un jeune dessinateur. Mais vous travaillez dans les comics depuis plus de quinze ans !
Oh oui... depuis 1993 ! Vous faites référence à "Young Guns" ? Ce n'est que du marketing tout ça. Ça leur permet de rassembler leurs plus récentes signatures d'artistes sous un même label.

Cela vous étonne que les lecteurs vous imaginent débutant ?
Oui, vu que j'ai plutôt tendance à me considérer comme un vieux ! (rires). En tout cas, j'aime tout ce qui qualifie de jeune ! (rires).

Ça vous rappelle le bon vieux temps où vous buviez dans les pubs... (rires).
Oui. Je ne le fais plus maintenant ! J'ai une famille, je suis responsable (rires).

Vous avez travaillé, et même débuté chez 2000 A.D. Vous y êtes resté quelques années...
Un bail ! Je crois que j'y ai travaillé pendant dix ans, en fait.

Comment l'avez-vous vécu ? Aimeriez-vous retravailler avec un éditeur européen dans un futur proche ?
Oh oui, assurément. J'ai eu un projet avec Delcourt, mais je n'ai pas eu le temps de le mener à bien. J'adorerais travailler avec un éditeur européen. C'est totalement différent.

Lorsque vous étiez chez 2000 A.D., vous avez bossé sur des personnages aussi emblématiques que Judge Dredd. Pour un artiste qui débute dans le milieu, ça doit être impressionnant, non ?
J'aimais ça ! Durant les dix-huit premiers mois où j'ai commencé à dessiner des comics, j'ai pu faire les personnages que j'appréciais étant enfant. Je crois que mon troisième boulot s'appelait **The Three Amigos** avec Judge Dredd, Judge Death et Mean Machine. C'était brillant, j'étais fan !

Vous deviez être rapide à cette époque ?
Oui... en fait, non ! (rires). J'étais relativement lent. Le nombre de pages à produire est loin de celui demandé par les éditeurs américains. Je devais réaliser environ six pages par mois.

Ce n'est pas beaucoup.
En effet. Aujourd'hui, avec des conditions normales, je produis deux fois plus de planches.

La série qui vous a propulsé sur la scène internationale fut Cla$$War (publiée en France par Delcourt).
Cla$$War était très drôle et très agréable à faire.

Beaucoup de gens pensaient que vous imitiez les Ultimates de Marvel, mais le comic est sorti bien avant. Comment ressentez-vous le fait que de nombreuses personnes, tout spécialement en Angleterre, vous comparent à Bryan Hitch, tout comme ce dernier a été comparé à Alan Davis par le passé ?
C'est vrai ? Je ne le savais pas (rires). Je pense que mon style et celui de Bryan sont assez différents. Bryan a une approche plus réaliste que moi. Je n'utilise pas autant de références que lui. Je crois que nous avons deux démarches opposées. Si les gens pensent le contraire, ce n'est pas grave ! (rires).

Vous êtes plutôt cool à ce sujet...
Oui, c'est vrai. De toute façon, nous nous basons tous sur des influences telles que Neal Adams ou John Buscema.

Ils font partie de vos des références absolues j'imagine ?
Absolument. John Buscema, en particulier. C'est un génie. J'adore ses travaux. J'ai toujours mon « How to draw the Marvel Way » et ce, depuis des années. À mon avis, c'est l'un des meilleurs ouvrages sur le dessin jamais réalisé.

Vous m'aviez dit lors de notre dernier entretien, que vous étiez lent car vous vous étiez blessé à la main. Comment ça va depuis ?
Ça va mieux. Ça me fait encore mal. Je me donne six mois avant que cela ne soit complètement guéri.
Au début, c'était vraiment casse-pied. Non pas parce que je ne pouvais pas dessiner, j'utilise mon autre main pour ça, mais plutôt parce que je n'arrivais pas à m'occuper correctement de ma fille. Je travaille chez moi et c'est une petite maison, donc vous imaginez le problème ! (rires).

Vous auriez dû changer vos conditions de travail en demandant à Marvel de vous augmenter ! Vous avez connu des périodes plus productives. Qu'est-ce qui vous ralentit ces derniers temps ?
L'année dernière, j'étais occupé par la naissance de ma fille. Je devais réussir à combiner travail et famille. Depuis 18 mois, ça a été très difficile.

Je viens enfin de terminer, ma première semaine dite "normale" de travail. Tout commence à se mettre en place.

Vous en êtes où avec la série Wisdom en ce moment ?
J'ai dû abandonner **Wisdom** en cours de route. J'avais déjà fait une croix dessus quand j'ai eu ce problème à la main.

Vous avez donc un autre projet en cours ?
Nick (NDLR : Lowe, éditeur de la série), m'a donné le reste des couvertures de Wisdom à faire durant ma convalescence. Je travaille également sur un one-shot consacré à **Colossus** avec Chris Yost. C'est une histoire de 34 pages revenant sur ses origines, ou du moins sur son passé. J'en ai déjà terminé quatre.

Quand cela doit-il sortir ?
Je ne sais pas précisément. Ils m'ont donné trois mois. Donc mai ou juin, je présume.

Quand vous êtes arrivé chez Marvel, vous avez commencé sur Captain America (durant l'arc The Extremists). Comment s'est passé votre transfert ?
Au départ, je devais déménager en Floride et travailler pour CrossGen. Mais on m'a conseillé de refuser... conseil d'une personne que je ne devrais pas nommer.

Anglaise ?
Dont les initiales sont B et H ! (rires). Il m'a mis en contact avec Joe Quesada et voilà ! Je travaille chez Marvel depuis ce temps-là. J'ai aussi fait des trucs pour Wildstorm.

Vous avez aussi collaboré avec Magic sur la collection Magic : The Gathering, n'est-ce pas ?
Oui, à l'occasion, je réalise quelques cartes à collectionner. Mais le plus gros de mon travail se fait chez Marvel. J'adore bosser avec eux.

Vous avez surtout dessiné des séries de l'univers Ultimate Marvel. Diriez-vous qu'il est plus facile de jouer avec l'univers Ultimate qu'avec l'univers classique, puisque vous avez plus de liberté artistiquement ?
Oui, tout à fait. J'aime dessiner cet univers, car l'approche est plus réaliste. Attention, j'aime aussi l'univers classique ! (rires). J'ai l'impression que les meilleurs éléments de l'univers Ultimate sont en train d'être réutilisés dans l'univers classique.

Quelle marge de manoeuvre avez-vous sur les designs de personnages Ultimate ?
Dans **Ultimate Nightmare**, j'ai pu redesigner Vision. J'ai aussi été le premier à montrer les Sinister Six, même si les personnages existaient déjà dans **Ultimate Spider-Man**.

X-Men : Deadly Genesis a été votre moment phare chez Marvel. Quelle est l'histoire de ce projet ?
Je venais d'apprendre que ma femme était enceinte. Tout était un peu bizarre.

Vous avez dû accélérer votre rythme ?
J'étais extrêmement lent sur le premier numéro, car je tournais un peu en rond, je cogitais énormément sur l'arrivée du bébé. Puis ils m'ont demandé de seulement faire les esquisses pour le storytelling.

Vous n'avez pas entièrement fait les dessins ? C'est pour cela qu'on peut constater une différence de style !
Oui, c'est vrai. Je n'ai fait que les ébauches. Je crois que Scott Hanna et Nelson (NDLR : les encreurs), ont fait les finitions du reste de la série.

Wow ! Pourtant, votre nom est toujours sur la couverture.
Je suis simplement mentionné pour les esquisses et la composition, pas en tant que dessinateur.

Mais ce sont bien vos designs ?
Oui, ce sont les miens.

Savez-vous que vous êtes le seul dessinateur à avoir créé autant de nouveaux X-Men d'un coup depuis Dave Cockrum ?
Vraiment ?! Oh, bon sang ! (rires).

Oui, quatre d'un coup ! Quelles instructions avez-vous eu ? Concernant Gabriel par exemple...
Absolument aucune. J'avais envie que leurs costumes soient à la fois proches des anciens et des nouveaux X-Men. J'ai donc essayé d'intégrer des éléments des deux époques. Par contre, je n'ai pas choisi les couleurs.

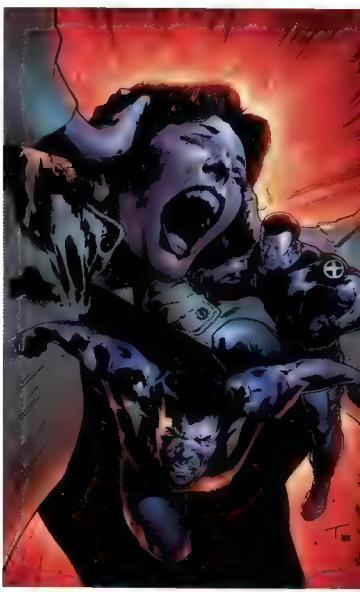
Ils ont donc décidé de faire de Gabriel une version rajeunie du Corsaire ?
Ouais, c'est vrai... attendez, j'essaie de me souvenir (rires) !

Ce n'est pas si vieux... Deux ans seulement !
Oui, mais beaucoup de choses se sont passées depuis. Au début, j'avais eu l'idée de rendre Gabriel très coloré, resplendissant lors de sa première apparition afin de mettre en miroir sa pureté. Puis, au fur et à mesure qu'il vieillit, son costume s'assombrit comme pour refléter son caractère. Mais, finalement, ils n'ont pas retenu cette idée.

Après avoir travaillé sur cette saga, étiez-vous tenté de continuer l'histoire dans Uncanny X-Men ?
Non. Après ce travail, j'étais fatigué et je devais aussi m'occuper de ma fille. J'ai opté pour un projet avec une deadline moins contraignante afin de pouvoir m'y consacrer entièrement. Malheureusement, je n'y suis pas arrivé !

Ci-dessus : Comme beaucoup d'artistes de comics, Trevor a illustré des cartes issues de célèbres JCC (Jeux de Cartes à Collectionner). Ici, Magic The Gathering.

Avec la série Wisdom, vous êtes revenu sur un personnage anglais. Étiez-vous attiré par le projet, ou les éditeurs de Marvel trouvaient cela naturel de vous faire dessiner ce héros ?
J'ai choisi cette série car elle était différente de mes précédents travaux pour Marvel. Ça m'a vraiment attiré. Je trouve toujours que c'est une bonne série, très amusante. Paul Cornell écrit des histoires très cool. Je n'ai pas pu produire mes pages dans les délais. J'étais très déçu et je m'en voulais beaucoup. Une suite de mauvais événements pour ainsi dire. Mais je suis sur le bon chemin à présent ! (rires).



Vous travaillez avec les américains tout en étant basé en Angleterre. Un certain nombre de vos collègues au Royaume-Uni commencent à regretter que le dollar soit si bas. Est-ce que vous pensez qu'on peut en arriver à une situation où les anglais préféreront à nouveau travailler pour le marché national ou européen ?
Oh, oui. Surtout que ces derniers temps, le dollar a énormément baissé, vous imaginez la perte de pouvoir d'achat !

Ci-dessus :
En 2005, juste avant X-Men Deadly Genesis, Trevor Hairsine avait aussi réalisé un épisode bouche-trou de Black Panther (le #7).

Vous devriez venir habiter en France !
Ça ne me gênerait pas du tout ! J'adore Paris. J'y suis venu de nombreuses fois. Ce n'est pas si loin de l'Angleterre...

Pensez-vous que la liberté soit un problème quand vous travaillez pour un éditeur américain ? Vous n'avez pas de souci pour « adoucir » le contenu ?
Je ne crois pas avoir allégé tant que ça le contenu. Ma tendance naturelle est de n'être pas trop graphique, du moins dans le storytelling. Pour moi, moins on montre de choses, plus elles deviennent effrayantes. C'est comme dans **Alien**, tant qu'on ne voit pas le monstre, ça fait vraiment flipper. Une fois révélé, plus du tout !

Quand vous « réalisez » une page, vous préférez suggérer ?
Oui, je suis adepte des choses simples.

Deadly Genesis était votre premier projet 100% super-héros. Vous attirent-ils toujours autant ? Après tout, vous avez fait tant d'autres choses dans les comics...
C'est amusant. J'adore leurs histoires, leurs pouvoirs et tous les malheurs qu'ils peuvent avoir. Mais je n'aime pas leurs costumes. Pour moi, ça ne fonctionne pas. Beaucoup de choses pourraient être meilleures si on gardait des habits civils. Ça a plus d'impact. Mais ce n'est qu'une opinion personnelle.

Certains de vos collègues sont d'accord avec vous, particulièrement au Royaume-Uni.
Le dernier film Batman que j'ai vu, **Batman Begins**, était excellent de ce point de vue... Jusqu'à ce que l'on voie Batman. Vous vous apercevez qu'il ne s'agit que d'un gars dans une combinaison de plastique. Tout d'un coup, il n'est plus aussi effrayant. Quand il n'agit que dans l'ombre, on ne le voit pas et alors c'est cool. La seule exception, c'est Spider-Man. Son costume fonctionne toujours. Je ne sais pas pourquoi, c'est peut-être dans la nature du personnage, il est drôle, vivant. Bref, il a un costume « sur mesure ».

"ANOTHER GHOST ISSUE OF 2000 AD...AMAZINGLY ASSURD" - COMICS INTERNATIONAL
2000 AD
FALLING DOWN!
UNHOLY GRAIL!
SLAINE SEIZES THE ULTIMATE PRIZE

Est-ce pour ça qu'il est l'un des seuls super-héros colorés à cartonner au box-office ?
En effet. **Spider-Man** par Sam Raimi est le meilleur film de super-héros.

N'allez pas voir Ghost Rider ! Ne perdez pas votre temps !
Oki doki (rires). Pauvre Nicolas Cage !

Ce n'est pas le problème dans le film.
Je promets de ne pas aller le voir !

Vous avez collaboré avec des scénaristes prestigieux. Avez-vous plus de plaisir avec l'un d'eux en particulier, dont le style correspondrait par exemple parfaitement au vôtre ?
J'apprécie beaucoup Brian Michael Bendis. J'aime sa façon d'écrire, très décompressée. C'est un challenge, mais c'est plaisant à dessiner. Le travail de Rob Williams me plaît également, c'est très visuel. Chris Yost, le scénariste avec lequel je bosse en ce moment, est très bon. C'est très facile à mettre en images. Il a un style très visuel, il décrit en détail les actions. Mais Bendis reste mon favori. C'est un excellent scénariste de comics, c'est évident ! (rires).

Il tient entre ses mains toute l'industrie des comics ! (rires).
Il y a un gars pour qui je n'ai jamais dessiné, alors que j'en ai très envie, c'est Mark Millar. Je ne l'ai jamais rencontré, mais je sais au moins que nous partageons la même coupe de cheveux ! (rires).

Parlons un peu de ComX. Vous y avez commencé la série Cla$$war, mais vous l'avez quittée. Pourquoi ?
Son sujet m'attirait beaucoup. Mais les choses n'avançaient pas assez vite pour moi. On m'a d'abord offert ce boulot chez CrossGen puis chez Marvel. Je devais saisir cette opportunité. Cependant, j'ai eu de bons moments chez ComX, même si ce n'était pas toujours très sérieux.

Ne trouvez-vous pas que ces séries ComX (qui ont été en quelque sorte votre passeport pour le marché US), sont un poil anti-américains, critiques et orientés politiquement ?
Ils critiquaient le gouvernement de M. Bush. Ce n'est pas si anti-américain que cela. C'est simplement la représentation du pouvoir politique actuel, qui de toute façon va changer. Ah ah !

Sur quel projet avez-vous eu le plus de liberté ?
... C'est difficile... Probablement **Cla$$war**. Même si dans les designs et autres projets Marvel, je n'ai pas eu à effectuer trop de changements. Avec **Cla$$war**, nous pouvions faire tout ce dont nous avions envie. Les gars de chez ComX s'en moquaient.

N'est-ce pas frustrant pour un artiste, lorsque vous créez des personnages comme dans Deadly Genesis, qu'ils ne survivent pas à la fin de la saga ?
Non, non. Ça fait partie de l'histoire. Si toutes les bonnes histoires ont été racontées, ça n'a pas d'importance si le personnage meurt.

Les héros sont donc jetables ?
Absolument. Ils ne servent qu'à faire avancer l'histoire. Je crois que les personnages sont devenus trop précieux ces derniers temps. Il faut avant tout se concentrer sur l'histoire et essayer de faire du mieux possible. Il restera toujours d'autres personnages !

Propos recueillis par Fabrice Sapolsky
Mise en Forme : Pierre Bisson

SPARTE ATTACKS !

300 TYPES SUR LE MÔLE, LE CORPS HUILÉ, VÊTUS DE DRAPS ROUGES ET PORTANT CHACUN À [illegible] PLAGE PRIVÉE : [illegible] ZACK SNYDER A [illegible] LE RACONTAR [illegible] [illegible] !

Aussi bien graphiquement que cinématographiquement, **300** s'impose dans l'oeuvre de Frank Miller, profitant de l'élan pris par **Sin City**. Dans les années 90, quand l'industrie passait graduellement de records de ventes des **X-Men** et des revues d'Image Comics à une hémorragie de lecteurs, Miller profitait de sa notoriété pour imposer autre chose que des super-héros. Sorte de réaction épidermique à l'hégémonie des super-héros, **Sin City** sort en 1991, défendant l'étendard du polar (genre moribond dans la BD américaine), qui plus est largement en noir et blanc. **300** est publié bien plus tard (en 1998), et s'intéresse à un genre encore plus inexistant dans les comics (si l'on excepte **Age of Bronze** d'Eric Shanower) : la fresque antique. Miller s'est inspiré d'un vieux péplum qu'il avait vu étant enfant pour raconter le combat de 300 guerriers spartes résistant à l'invasion Perse (précurseur historique de la fameuse bataille de Fort Alamo). À travers ces deux projets graphiques, Miller conforte sa position de leader en refusant de suivre les codes du marché. En un sens, il est donc doublement légitime de voir aujourd'hui 300 apparaître sur les écrans. D'abord, parce que c'est un peu rendre au cinéma ce que Miller lui a emprunté. Ensuite, parce qu'il profite de la voie ouverte par le film **Sin City** (2005) et son approche graphique radicale, pour retranscrire le mieux possible l'ambiance de l'oeuvre d'origine. En un sens, le film de Zack Snyder est moins fidèle à la BD que ne l'était **Sin City**. Il est plus « clipé » et le réalisateur ose certains effets visuels qui n'étaient pas dans l'oeuvre Millerienne. Mais à un autre niveau, Snyder sublime **300** pour lui donner une dimension encore plus martiale. Il y a du **Ran** (d'Akira Kurosawa-NDLR) dans le film de Zack Snyder (et vu les influences de Miller, épris du Japon médiéval, ce n'est pas hors de propos). Disons que par moments, on a l'impression de voir un Kurosawa auquel on aurait donné les moyens numériques d'un Peter Jackson. Les boucliers s'entrechoquent, les corps se heurtent avec violence, les nuages noircissent comme pour habiller la fin du monde... On sursaute devant les coups portés et on frissonne devant le lyrisme et la noblesse de Leonidas. Grande claque, au propre comme au figuré.

X.F.

300, de Zack Snyder. Warner Bros., le 21 mars 2007

GHOST RIDER

PAS FLAMMEUX!

DE JOLIES IMAGES, DE BEAUX EFFETS SPÉCIAUX. SEULEMENT VOILÀ, EN COURS DE ROUTE, L'ADAPTATION CINÉMATOGRAPHIQUE DU GHOST RIDER PART À VAU-L'EAU PLUS QU'À MOTO.

Mark Steven Johnson avait déjà «commis» **Daredevil** (en général sauvé par les fans par la phrase « *le director's cut est moins pire* »), produit **Elektra**... Restait le vague espoir que pour **Ghost Rider**, il aurait tiré les enseignements de ces deux débandades. Eh bien non ! Johnson respecte la règle du « jamais deux sans trois » et nous livre un Motard Fantôme très mal inspiré. Mollesse du scénario, torpeur de certains acteurs... Peter Fonda en Méphistophélès ou Eva Mendès en Roxanne Simpson sont tout simplement "à l'ouest" et surjouent en permanence. Nicolas Cage semble un peu plus soucieux de rendre justice au personnage, mais a la fâcheuse tendance de s'affubler de mimiques répétitives (comme pointer le doigt de manière systématique dès qu'il parle à quelqu'un). Les quatre jeunes démons faisant face au Ghost Rider font office de boys band à la 2be3. La réalisation sonne comme un extrait de jeu vidéo (certains combats sont expédiés en deux coups trois mouvements, sans réelle sensation de menace ou de difficulté). Bref, vous l'aurez compris, **Ghost Rider** ne nous a guère convaincus, à l'exception d'un point : il est important de ne plus jamais laisser une adaptation de comics entre les mains de Mark Steven Johnson ! Il se perd une nouvelle fois dans des méandres insondables et semble penser que bourrer le tout de clins d'oeils appuyés à des cases de comics suffira à l'affaire. À côté de ces dérives marquées, reste les scènes où le Ghost Rider chevauche sa moto. Les responsables des effets spéciaux ont fait leur boulot et le Motard Fantôme transformé a de l'allure : ses pouvoirs sont reproduits de manière fidèle. On notera aussi que malgré tous ses défauts, le scénario a une ou deux trouvailles, comme l'origine et l'identité du Fossoyeur (plus cohérente que la version des comics), ou les circonstances du pacte avec le diable (dans la BD, on comprenait mal comment un cascadeur avait les connaissances nécessaires pour convoquer Satan en personne). Reste qu'en définitive, **Ghost Rider** le film, ne vaut que pour les scènes où le héros traverse la ville en faisant usage de ses pouvoirs. Faut-il s'infliger l'opus alors que la bande-annonce en contient déjà à elle seule un bon nombre ? Un film à conseiller seulement aux complétistes et aux détenteurs de cartes illimitées.

Ghost Rider, De Mark Steven Johnson (SNB), le 24.02.07

GHOST RIDER : DU COMIC À L'ÉCRAN

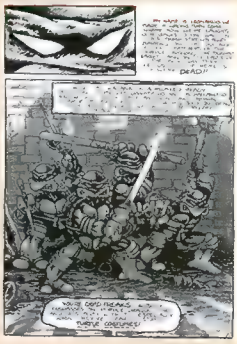
Comme pour Daredevil, Ghost Rider fourmille de références précises à certains comics. Quand on voit le Motard Fantôme rouler à la verticale des murs des gratte-ciels, c'est une allusion directe aux premiers épisodes de la version des années 90 (celle qui mettait en scène Dan Ketch). On retrouve également l'influence de cette série spécifique dans l'usage du costume, des chaînes et du « regard de pénitence » que les autres incarnations n'utilisaient pas. C'est là également que le personnage de Johnny Blaze utilise pour la première fois une carabine ensorcelée, capable de tirer du Feu Infernal et très proche de l'arme vue dans le film. Cependant, il n'y en a pas que pour

les fans des 90's, les clins d'oeils à la série des 70's sont nombreux mais peut-être moins visibles, car leurs références remontent à plus de trente ans. Ainsi, le moment où le Ghost Rider roule sur une arche fait écho à une scène similaire dans **Ghost Rider #13** (août 1975). Dans l'histoire originelle, le héros circule sur cette arche pour affronter le Piégeur qui menace Karen Page. Autre allusion directe à la même période : quand Blackheart s'exclame de manière mélodramatique « *Je suis Légion* », moment emprunté à une saga de la BD (**Ghost Rider #15-17**, 1975), où Roxanne Simpson est contrôlée par un démon dont cette phrase est justement le slogan. Enfin, la chevauchée fantastique impliquant le héros et un autre esprit de la vengeance est directement inspirée de la couverture de **Ghost Rider #50** (novembre 1980).

LES TORTUES FONT LEUR COMING OUT !

LES FANS DE COMICS OUBLIENT PARFOIS QUE LES TORTUES NINJA, AVANT D'ÊTRE LE PHÉNOMÈNE DE MASS MARKET QU'ELLES SONT DEVENUES, ONT COMMENCÉ LEUR CARRIÈRE EN TANT QUE COMIC-BOOK INDÉPENDANT ET ÉTAIT LOIN DE S'ADRESSER AUX ENFANTS. AUJOURD'HUI, ALORS QU'UN NOUVEAU FILM EN 3D SORT SUR LES ÉCRANS LE 11 AVRIL, LES TORTUES S'APPRÊTENT À RÉALISER LA SYNTHÈSE ULTIME : ÊTRE PLUS PROCHE DU COMIC ORIGINEL SANS PERDRE SES PLUS JEUNES FANS EN COURS DE ROUTE.

Les Tortues ont vu le jour en 1983, alors que Kevin Eastman et Peter Laird, rencontrés lors d'une convention de comics et qui s'étaient découverts une passion commune pour Jack Kirby et Frank Miller, glandaient devant la télévision en dessinant des animaux. La légende veut qu'ils aient lancé leur comic-book avec seulement 1 200 dollars en poche avec pour seule ambition d'en faire un comic indépendant, libre et trash (leur inspiration vient même du très violent **Ronin** de Miller !). Mais les **Tortues Ninja** ont vite dépassé les ambitions commerciales de leurs créateurs et, réalisme oblige, le trait comme le contenu se sont rapidement adoucis, s'orgnant plus du côté de la parodie que de la satire acide. Le numéro 1 de la série s'écoule à plus de 120 000 exemplaires, devenant un des comics indépendants les plus vendus aux USA. Et depuis, grâce à la réorientation de la licence vers les enfants, le succès ne s'est jamais démenti... enfin presque.



PLUS DE PIZZA DANS LE FRIGO ?

À la fin des années 90, les **Tortues Ninja** n'ont plus vraiment la côte. En trois films, un dessin animé ultra populaire, des dizaines de jeux vidéo et autres, Hollywood essore la licence. Mais elle n'est pas morte pour autant...

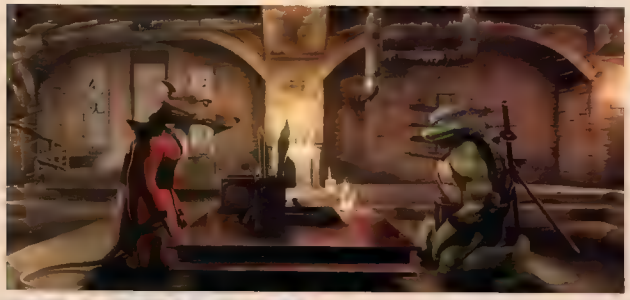
Comme pour beaucoup de licences des années 80, les Tortues Ninja sont remises en selle grâce à une vague de nostalgie et par la demande de nombreux fans au tournant du nouveau siècle. En 2000, un film est annoncé. Puis, le nom de John Woo en tant que producteur circule. Puis... plus rien ! En octobre 2004, le projet refait surface par l'entremise d'une boîte de production basée à Hong-Kong, Imagi. Ce petit poucet de la production est jusqu'ici connu pour ses productions de dessins animés en 3D pour la télé (**Zentrix, Digimon...**). Avec les **Tortues Ninja**, Imagi passe de prestataire à producteur à part entière et se spécialise dans les projets ambitieux teintés de vague à l'âme : un long métrage animé 3D de **Gatchaman/La Bataille des Planète** est actuellement en production (sortie en 2008), un autre avec **Astro Boy** d'après Tezuka en préparation, et la firme a même co-produit et réalisé avec le studio japonais Madhouse (en animation traditionnelle cette fois), un long-métrage d'**Highlander** version manga destiné au marché de la vidéo (sortie en juin aux USA) !

Tortues Ninja est donc un projet important, premier d'une longue série. Pour réaliser le film, Imagi fait appel à Kevin Munroe, un directeur artistique peu connu du grand public mais qui s'est fait remarquer en supervisant le jeu vidéo **Freaky Flyers** (Midway, 2003). Munroe est aussi et surtout un fan hardcore des Tortues Ninja : *"J'aime tellement la série que lorsque j'ai rencontré Peter Laird pour la première fois, j'ai apporté mon TMNT #1 de 1984 pour le lui faire dédicacer"*.

ACCOUCHER LA BÊTE...

Munroe et Laird développent le scénario pendant six mois. Le principal défi est de ramener le film à ses origines "indies" tout en ne déstabilisant pas les enfants, sachant que le film aura avant tout une vocation familiale. Les films de Pixar (tels les **Indestructibles**), fournissent à Munroe le canevas qu'il souhaitait, jouant constamment sur deux tableaux : un niveau de lecture pour les enfants, un autre, plus subtil, pour les adultes.

L'aspect visuel et le look des tortues est un facteur de



risque important. De nombreux artistes issus de Disney et Warner prêtent main-forte au projet. Même Jeff Matsuda est consulté. Sachant que Frank Miller a été une source d'inspiration importante pour Eastman et Laird, Simon Murton, le chef opérateur, suggère de développer le film en noir et blanc (non pas à la Sin City, mais plutôt en niveaux de gris), et d'ajouter la couleur au dernier moment. Le rendu n'en est que plus fidèle aux comics. Murton, qui a travaillé sur la trilogie Matrix, sait ce que c'est que de rendre correctement à l'écran un univers sombre.

Munroe est en tout cas sûr d'une chose : son film ne sera pas une parodie. Il s'agit avant tout d'un film d'action avec des tortues habillées en guerriers japonais. *"J'ai eu une période, pendant le développement, durant laquelle j'étais devenu allergique aux vannes sur les coquilles et la pizza. En fin de compte, il y a bien un peu de pizza et de cowabunga parci, par-là. Mais nous n'avons pas voulu faire Shrek et placer des parodies dans le film, ça l'aurait daté. On a gardé l'esprit joueur et rieur des Tortues Ninja, mais vous pourrez le regarder dans 15 ans sans qu'il vous paraisse démodé."*

Au niveau de la narration, Munroe veut également se démarquer. TMNT version 2007 n'est pas ni remake, ni une suite. C'est un "comeback movie". Le film ne comporte donc pas de scènes réintroduisant les origines des tortues. Lorsque l'histoire démarre, les Tortues Ninja sont divisées. Splinter, leur maître, a bien du mal à les faire cohabiter. Ils ont, certes, vaincu Shredder (qu'on ne verra d'ailleurs pas dans le film, au grand regret de ses fans), mais une nouvelle menace se profile : un industriel adepte des arts mystiques, Max Winters, invoque une armée de démons anciens afin de conquérir le monde. Il faudra donc que les 4 tortues mettent leurs différends de côté afin de stopper Winters.

LA VOIX DU MAÎTRE

Comme dans tous les films d'animation, le casting des voix est capital. Pour la version originale anglaise, les producteurs n'ont pas fait d'économies sur ce chapitre. Patrick Stewart (**X-Men, Star Trek**) tient le rôle du méchant Winters, Sarah Michelle Gellar (**Buffy, the Grudge**) est l'intrépide journaliste April O'Neill, Zhang Zhiyi (**Hero**) joue l'âme damnée du vilain et même Kevin Smith a un petit rôle. Quant aux tortues, leurs voix sont tenues par des inconnus. À l'heure ou nous mettons sous presse, les voix françaises ne sont pas décidées, mais nul doute que quelques stars locales seront de la partie.

En tout cas, si l'on en juge par le buzz généré sur le Net, les **Tortues Ninja** est déjà très attendu par de nombreux fans de comics des deux côtés de l'atlantique. Et pour pasticher une célèbre publicité, "ce n'est pas que pour les enfants".

Fabrice Sapolsky

LES TORTUES NINJA, LE COMIC-BOOK

**Il y a quelques années, Peter Laird rachète à son comparse Kevin Eastman, sa part sur les [illegible] Tortues Ninja, qui a toujours été un immense succès de comics et d'articles de [illegible] ne s'est jamais vraiment arrêté et voit les Tortues placées, sous licence, chez divers éditeurs [illegible] différentes. Aujourd'hui, c'est Mirage Studios, qui continue la publication de [illegible] Tortues Ninja. Vous retrouverez en moins de mots en indépendant, sous la bannière Image Studios. Publiés tous les deux mois depuis 2001, ces comics, nommés Tales of the [illegible], sont chapeautés par Laird (qui en a profité pour [illegible] Eastman, c'est Sergio Cariello qui [illegible] Lawson. Les textes [illegible] les dessins [illegible] [illegible] [illegible]

COMMENT LE CANCER S'EST INVITÉ DANS LA BD

... QUAND, D'UN SEUL COUP, JE SUIS DEVENUE UNE NON-MORTE
GLUG
GURGLE
LES MONDANITÉS NE SONT PLUS JAMAIS PAREILLES UNE FOIS QU'ON A E... UN CANCER.
REGARD PERÇANT ET INQUIET
HEU.
ET TOI, COMMENT ÇA VA?
PARFOIS JE NE SUIS PAS D'HUMEUR À JOUER LE JEU, ET JE FAIS SEMBLANT DE NE PAS PERCEVOIR LES SOUS-TITRES
TRÈS BIEN ! ET TOI, ÇA VA ?
D'AUTRES FOIS, JE RÉPONDS PLUS HONNÊTEMENT
ÇA VA... J'ESPÈRE... TOUCHONS DU BOIS.
NOUS INTERROMPONS CETTE BANDE DESSINÉE POUR VOUS ANNONCER UNE NOUVELLE...
LA VEILLE D'UN RENDEZ-VOUS DE ROUTINE AVEC MON MÉDECIN, JE TRAVAILLAIS TRANQUILLEMENT SUR CETTE PAGE
C'EST MARRANT COMME TOUT LE MONDE SE FAIT DU SOUCI POUR MOI
GLOUSSE !

IL N'Y A PAS SI LONGTEMPS, PARLER DU CANCER ÉTAIT TABOU. COMME SI L'ABORDER RISQUAIT DE L'ATTIRER. AUJOURD'HUI, ON N'EN EST PLUS LÀ ET LES TÉMOIGNAGES SE MULTIPLIENT, SOUVENT PAR LE BIAIS DE ROMANS AUTOBIOGRAPHIQUES. MIRIAM ENGELBERG A CHOISI LA BD POUR S'EXPRIMER, D'OÙ UN ÉPAIS VOLUME SORTI CES JOURS-CI CHEZ DELCOURT.

Quoi de plus surprenant mais, en même temps, terriblement banal qu'être concerné par le cancer ? Statistiquement, cette maladie est tellement répandue qu'il y a peu de chances qu'elle ne vous touche pas, de près ou de loin. Un jour, peut-être, c'est à vous que le docteur annoncera la mauvaise nouvelle. Et dans ce cas-là, que faire ? Comment réagir devant un événement aussi lourd à porter mais tellement commun ? Crier au monde sa révolte ? Ou, au contraire, faire comme si aujourd'hui était un jour comparable à hier ? Envoyer une batterie d'e-mails à tous ses collègues ou le leur annoncer à la faveur d'une pause café ? Miriam Engelberg a connu ça et, à travers son expérience retranscrite sous forme de BD, livre un véritable journal de bord d'une personne bataillant avec la maladie mais révélant aussi des phases d'espoir ou de désespoir. Disons-le de suite aux lecteurs qui chercheraient une aventure bariolée, avec des héroïnes laissant pointer leurs seins à travers le spandex, ce n'est pas du tout le genre de ce livre. Dire que cet album est lugubre, sur le seul énoncé de son sujet, ne serait pas lui rendre justice. Ce que raconte l'auteur, c'est bien une histoire de vie, une question importante qui se pose et la manière dont tout être humain est désarmé au moment d'y faire face. Résister ? Se révolter ? Se battre ? Se résigner ? Nier ? Ou plus simplement tenter de sourire autant que possible, au besoin en taillant le portrait au vitriol de cette maladie à ses collègues de bureau, à ses amis, qui ne sont pas plus équipés pour faire face. Il n'y a pas de recette pour avancer dans la vie et vers sa conclusion. Miriam Engelberg le dit, le vit, en toute simplicité. Graphiquement, l'album est sans fioritures et ne prétend pas réinventer les canons du storytelling. Certaines pages ressemblent à un dessin qu'on pourrait griffonner sur un coin de table. Pourquoi, alors, passer par le dessin quand l'expérience aurait pu être une oeuvre exclusivement littéraire ? Parce qu'un dessin, aussi basique soit-il, peut véhiculer en toute simplicité une foule d'émotions là où le ton introspectif d'un roman en aurait peut-être trop fait. En tout cas, pour ce qu'Engelberg avait à raconter. Elle ne parle pas que d'elle, mais aussi de ce que les réactions des autres lui ont inspirées, pas seulement vis-à-vis d'elle mais aussi celles concernant d'autres malades parfois un brin revendicatifs. Tout le monde essaye de faire face d'une manière ou d'une autre, rarement avec les bons mots (comme cet homme qui, le jour où elle se plaint des séances de chimio, lui assène qu'elle aurait du prendre plus de drogues dures dans sa jeunesse). **Comment le cancer m'a fait aimer la télé et les mots croisés** est une forme d'introspection pour échapper au trop plein d'introspection, justement. Dans ce contexte, choisir la BD en tant que support permet tantôt une certaine proximité, tantôt une nécessaire distance pour ne pas trop se prendre au sérieux, et ne pas devenir mentalement esclave de sa maladie. Les fans de BD ont l'habitude de dire que personne ne meurt vraiment dans les comics, habitués aux retours à rallonge de Bucky et de quelques autres héros décédés qui ne l'étaient pas vraiment... Là, personne ne viendra réécrire l'issue de cette biographie : l'histoire ne serait pas complète si nous ne précisions pas que Miriam Engelberg s'est éteinte fin 2006. Elle voulait dire des choses vraies sur sa vie et la tournure qu'elle avait pris depuis la découverte de sa maladie. Elle voulait aussi faire un pied de nez au cancer en lui montrant qu'il ne l'empêcherait pas d'en rire. La morale de cette histoire pourrait tenir en un simple verbe : vivez !

COMMENT LE CANCER M'A FAIT AIMER LA TÉLÉ ET LES MOTS CROISÉS
JOURNAL AUTOBIOGRAPHIQUE EN BANDE DESSINÉE
MIRIAM ENGELBERG

X.F.

« Comment le cancer m'a fait aimer la télé et les mots croisés », (136 pages, M&B), paru chez Delcourt (déjà disponible).

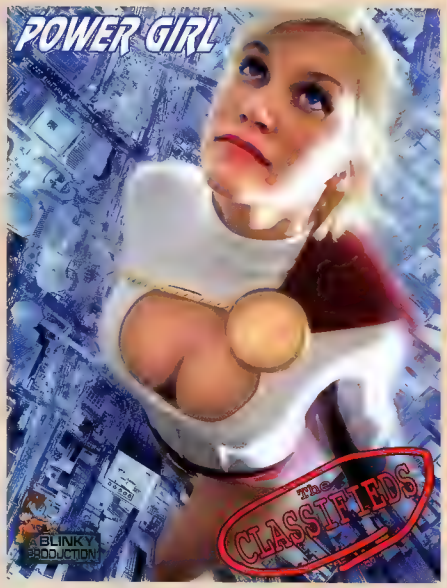
LE CANCER VU DU NET...

Sur le même thème, les lecteurs de BD américaines s'intéresseront peut-être aussi à **Mom's Cancer**, de Brian Fies. Commencé comme un webcomic chroniquant la [illegible] devenu avec le temps un vrai roman graphique (c'est à dire réellement édité et imprimé), découpé en 33 chapitres. Cette oeuvre inédite en France a reçu en 2005 le prix du meilleur comic « digital ». (www.momscancer.com)

CHRIS R. NOTARILE

Âge : 25 ans
Identité: Hante le Net en se faisant passer pour un lapin nommé Blinky
Base d'opération : Jersey City, USA
Pouvoirs : Transporte ses héros de comics dans un monde en trois dimensions

Filmographie:
- Dessin Animé Teenage Mutant Ninja Turtles
- Flash : Speeding Ticket
- Power Girl : The Classifieds
- I'm Power Girl, Dammit !
- Blue Beetle
- Hourman
- The Question...



À 25 ans, Chris Notarile est un fan de comics qui s'est trouvé un passe-temps plutôt prenant. Il tourne (parfois plus vite que son ombre), des courts-métrages sur les super-héros. Si ses premières tentatives semblaient parfois faites avec des bouts de ficelles et ressemblaient à une sorte de cosplay filmé, il a trouvé la meilleure des raisons pour se lancer : **Catwoman**. Non, pas la bande dessinée, mais le film de 2004 mis en scène par le français Pitof (Halle Berry y jouait le rôle-titre). C'est cette année-là que Chris se lance dans les fanfilms (pas seulement branchés BD puisqu'il réalise un **Vendredi 13 contre Jason**). Le Catwoman de Berry/Pitof étant devenu depuis la risée des fans de comics, Chris se dit qu'il peut difficilement faire pire et se lance dans la réalisation d'une Catwoman plus fidèle à la BD, tournée pour une poignée de dollars. Son actrice ? Une certaine madame Notarile, qui a accepté d'enfiler un costume basé sur les dessins de Jim Balent. Amateur de comics, Chris n'est pas réellement un néophyte en matière de cinéma puisqu'il est diplômé de la School of Visual Arts, où il a suivi des cours d'animation (il a d'ailleurs participé à la production du dessin animé TV des Tortues Ninjas entre 2004 et 2005). Si les costumes sont raccords, tourner un film de super-héros dans son salon (et avec le budget considérable de... 20 euros), peut donner un résultat qui pèche un peu parfois en termes de spectaculaire. Chris découvre alors une véritable autoroute pour faire passer son message : l'humour ! Les courts-métrages s'enchaînent en jouant sur ce qui se passe dans les comics, parfois quasiment en temps réel. Quand DC sort son premier arc de **JSA : Classified** avec Power Girl, Chris Notarile réagit avec un jeu de mots : **Power Girl : The Classifieds** (traduisez : Power Girl, les petites annonces), où l'on voit l'héroïne réaliser qu'elle n'a pas de vie privée en dehors de ses exploits. La blonde de la JSA (l'actrice Tawnya Manion, très bien choisie), se met alors en quête d'un travail mais son manque de patience légendaire lui fait péter les plombs à intervalles réguliers. Quand DC décide que Blue Beetle se fera tirer dans la tête à l'issue du comic **Countdown**, Chris répond avec une fausse pub où le même Beetle se plaint d'un vigoureux mal de tête. Arrive Maxwell Lord (son assassin dans la BD), qui lui conseille alors de l'aspirine... Blue Beetle est un véritable objet de croisade pour Notarile. Il lui a déjà consacré quatre ou cinq courts, en solo ou affublé d'alliés (la fausse pub où Beetle et Booster Gold conseillent aux enfants de ne plus fumer est hilarante). Fan du héros et très mécontent de sa mort, Chris milite activement pour trouver une explication à sa possible survie. Dans un court sur **The Question**, l'explication donnée est liée à l'existence du « multivers ». Le Joker, mais aussi le Red Hood et même des héros comme Hourman, sont autant de personnages qui ont eu droit à leur propre aventure filmée. Avec le temps, les costumes sont devenus plus perfectionnés et représentent même une source de financement pour Chris : il les vend sur Ebay au fur et à mesure de la fin des tournages afin de financer ses futurs projets. Pour l'instant, le jeune réalisateur s'est surtout concentré sur les personnages DC mais commence à diffuser quelques teasers mettant en scène des héros comme Deadpool ou le Shadow. En quelques mois, la production de Chris est devenue un sujet de discussion sur de nombreux forums Internet et ses films font fureur sur les sites du genre Youtube ou Dailymotion (ou sur son propre site : http://www.blinky-productions.com). Pour ce fan convaincu, sans doute recordman des adaptations de comics en films, c'est à la fois une manière de se faire plaisir, de montrer son savoir-faire... et de faire pression sur DC pour ressusciter un jour Blue Beetle !

Zenio

PLACE NET

LE GUIDE DES SITES INTERNET REMARQUÉS PAR LA RÉDACTION

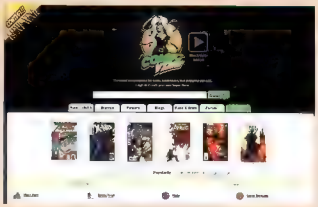
PODCASTFEVER

Si certains sont déjà fatigués en lisant ces lignes, la solution est toute trouvée : tendre l'oreille. C'est ce que proposent les Podcasts, ces emissions de radio audibles exclusivement sur le Net.

Le 21 janvier dernier, David W. Mack était sur l'antenne de Fanboy Radio. Si vous n'avez pas pu l'écouter en direct, c'est parti pour la session de rattrapage ! Auteur et créateur du graphic novel Kabuki (Icon Comics), Mack a aussi imposé son style sur Daredevil et les couvertures d'Alias. Assez consistant, le show offre un bon moment où l'artiste se livre à un drôle exercice, entre discussion sur ses projets artistiques et plongée dans sa vie intime. Il faut dire que c'est la troisième fois que Mack s'exprime sur ces ondes 100% comics, et que les animateurs de Fanboy Radio sont d'un enthousiasme contagieux...

http://fanboyradio.libsyn.com/index.php?post_id=173366

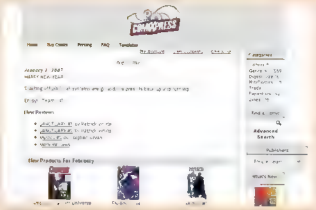
SITE AMATEUR — WWW.COMICVINE.COM



Langue	Anglais
Graphisme	9/10
Navigation	9/10

Bienvenue dans l'univers de Red L.A.M.P et Captain Cascader, couvertures respectives d'Ethan Lance et Dave Snider. Depuis quelques mois, leur site Comic Vine, investit Internet avec un concept très simple et ultra attractif : rendre aux fans de comics ce qui leur appartient. Cette encyclopédie collaborative permet à tous d'être contributeur, en créant ou en enrichissant les données du site. Une sorte de Wikipédia, à l'exception que cet espace est exclusivement dédié aux comics. Les modes de recherche sont variés (personnages, concepts, arcs, pouvoirs...) et la navigation est vraiment agréable et pratique. Avec en prime, un principe plein de malice... À côté des battles pour choisir le plus fort (Superman tient pour le moment le haut du pavé), les deux compères ont instauré une communauté très animée de fans, qui peuvent s'enregistrer en s'inventant sur mesure un personnage, une bio, un choix de pouvoirs et de races ! RRM

SITE PROFESSIONNEL — WWW.COMIXPRESS.COM

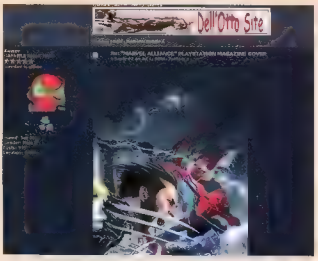


Langue	Anglais
Graphisme	6/10
Navigation	8/10

Imprimer son comic-book, rien de plus compliqué ? Pas tant que ça depuis qu'Internet s'en est mêlé pour la plus grande joie des artistes en herbe et de ceux qui les recherchent. Parmi les quelques imprimeurs qui existent en ligne, ComixPress a l'avantage d'offrir un site clair et simple d'utilisation. Pour enfin voir ce que son comic-book rend sur papier, la démarche est simple. Il faut remplir un formulaire en choisissant ses préférences : taille, place de la colorisation, nombre de pages... toutes ces indications permettant ensuite le calcul d'un devis. Et là, les tarifs de cet imprimeur défient toute concurrence. Si l'auto-édition vous chatouille les doigts, ce service est pour vous. Par contre, ComixPress semble encore un peu long sur les délais... Mais c'est le prix de la qualité !

RRM

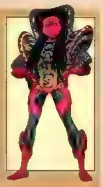
SITE AMATEUR — HTTP://DELLOTTO.PROBOARDS4.COM/INDEX.CGI



Fan de Gabriele Dell'Otto, un nouvel antre vous ouvre ses portes. Dans ce forum anglophone, les amoureux et les fins connaisseurs se retrouvent pour aborder le travail de l'artiste. De manière sobre et sans grande prétention, ils discutent de son actualité et exposent surtout des sketchs, des arts covers ou des peintures de Dell'Otto. Ces dernières sont d'ailleurs époustouflantes et calmeraient n'importe quel critique, indifférent à sa patte artistique. L'italien répond même aux questions de sa communauté, lorsque l'occasion s'en présente. Rien ne vaut un bon forum tenu par des passionnés ! RRM

Langue	Anglais
Graphisme	6/10
Navigation	8/10

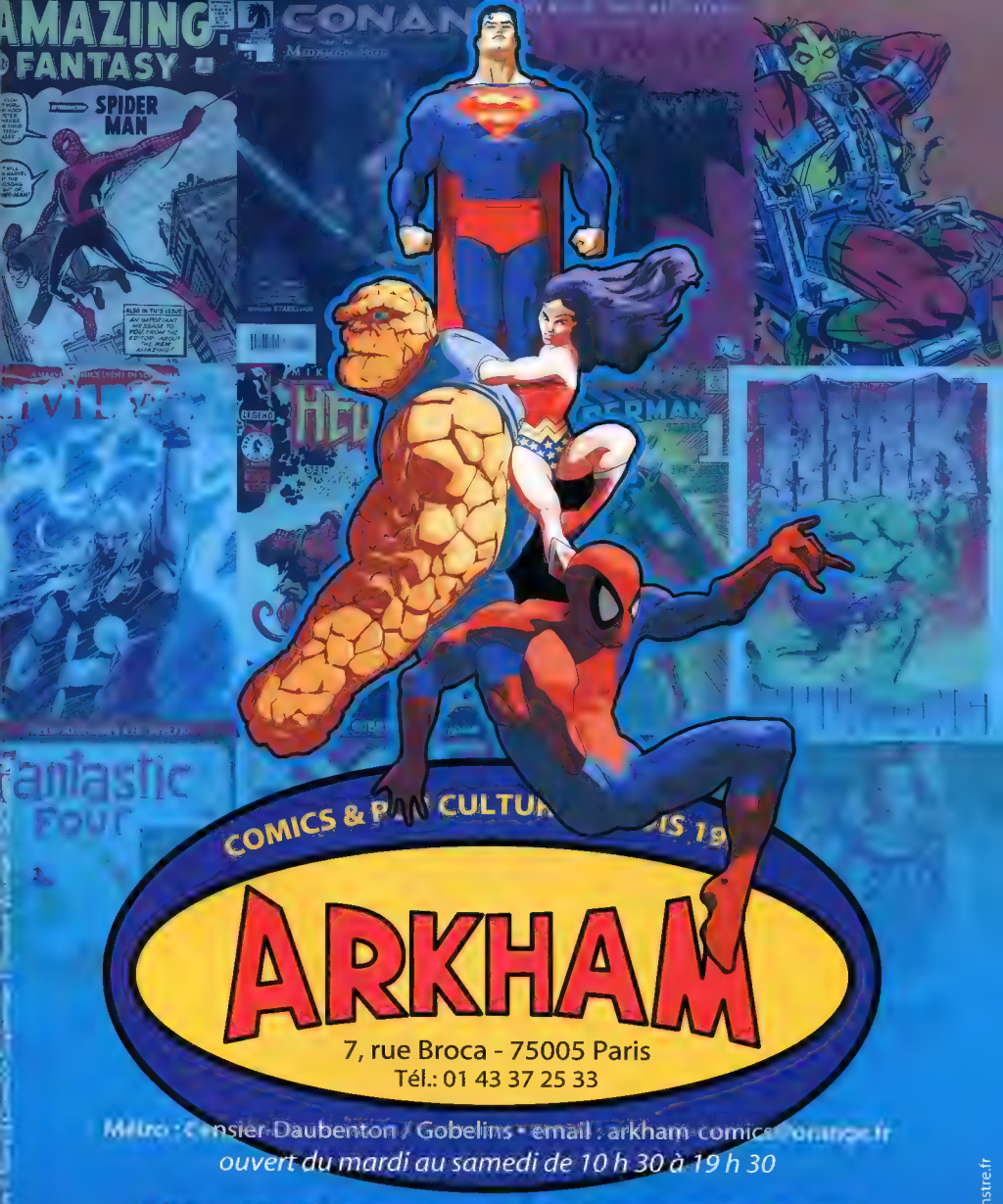
LES PERLES DU NET — ÇA S'EST DIT, VU, ENTENDU ICI ET LÀ, MAIS C'EST DANS CES COLONNES QU'ON EN REPARLE....



UN SPOILER SACHANT SPOILER : Nouveau scénariste de l'univers Ultimate, Jeph Loeb s'exprimait récemment sur IGN.com. Pas d'inquiétudes, les spoilers sont interdits de cité, mais on a le droit d'aiguiser cette qualité bien trop méconnue : la curiosité. "IGN Comics : Quels vilains êtes-vous impatient d'utiliser pour les séries ?", "Loeb : Il y a déjà des vilains suffisamment spectaculaires installés dans la série. Je ne préfère pas trop en dire, de peur de dévoiler le travail de Mark (Millar). Mais je pense ne pas prendre de risque en disant que... il y a des mutants dans l'équipe de l'Ultimate. Parce qu'il y a des mutants, cela pousse au conflit avec un certain groupe de personnes qui s'intéresse à eux. Si on pousse tous ces ingrédients à l'extrême, je pense qu'on a une bonne idée de la direction que nous prenons... C'est assez vague pour vous ?" Oui, parfois, la curiosité n'amène qu'à la frustration.

BIZARRES : OUI, AVEZ DIT BIZARRES : Dans le cas de certains costumes de super-héros (célèbres ou oubliés), l'étrange et le ridicule vont de pair. Si vous vous interrogez parfois sur ces choix vestimentaires peu orthodoxes, rendez-vous sur ce topic made in Newsarama (http://forum.newsarama.com/showthread.php?t=100121). Qui va gagner la palme du pire costume de tous les temps ? Tout vêtu de bleu, les pieds nus et un sac sur la tête (un masque comme un autre), The amazing Bagman en tient une bonne couche. Mais tous ne sont pas d'accord avec cette théorie : « Rien n'est pire que Target and the Targeteers. Même si le méchant sait qu'ils vont le piéger, il ne peut résister à la tentation de les frapper quand même ». Une des palmes d'or revient à Nummus, dont la dégaine est merveilleusement bien résumée par l'un des internautes : « C'est l'enfant qu'aurait eu Galactus et Whoopi Goldberg ». Revoyons tout de même, nous parlons ici de persos très confidentiels. Le bon goût est sauf.

POUR DÉCOMPRESSER : Sony propose un petit jeu sympathique, basé sur le film Ghost Rider. Il n'y a plus qu'à appuyer sur la barre espace et vous aurez le pouvoir de détruire des démons rien qu'en lançant votre chaîne métallique... http://www.smashingames.com/games/ghostrider-demonduel.html C'est vrai que ça détend (quoiqu'à l'inverse, ça peut être stressant...).


AMAZING
FANTASY
SPIDER MAN
CONAN
COMICS & PLUS CULTURE
ARKHAM
7, rue Broca - 75005 Paris
Tél.: 01 43 37 25 33
Métro : Censier-Daubenton / Gobelins • email : arkham.comics@orange.fr
ouvert du mardi au samedi de 10 h 30 à 19 h 30
http://arkham-comics.blogspot.com
comic books et recueils VO / VF, artbooks, t-shirts, posters...
possibilité de réservations et d'abonnement • Vente par correspondance dans tout l'univers
pour les achats en ligne : www.legends.fr

Graphisme : www.lemonstre.fr

GUIDE DE LECTURE

UNE SÉLECTION DE SAINES LECTURES COMICS SUGGÉRÉES PAR LA RÉDACTION

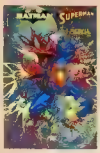
CIVIL WAR#1

Impossible de se prétendre fan de Marvel et ne pas suivre cette nouvelle mini-série. Autant le dire, la situation est explosive et les super-héros se réveillent avec une impression de gueule de bois. Des morts, des retours, des trahisons, des moments de bravoure. La promesse, pourtant tant énoncée, que « les choses ne seront plus jamais pareilles », prend ici sa vraie dimension. Si l'on est habitué à voir les héros Marvel se chamailler, cette fois-ci le schisme est profond. Ils ne passeront pas leurs vacances ensemble, comme dirait un commentateur sportif... Mark Millar et Steve McNiven moulinent tout cet univers comme s'il passait dans un accélérateur de particules. Ces événements vous plairont ou vous heurteront, mais pour comprendre Marvel dans les années à venir, c'est là que tout commence. Rendez-vous obligatoire !

Panini - 3,85 euros - Mars 2007

KIOSQUES

BATMAN & SUPERMAN #10



Suite d'Infinite Crisis. Superboy-Prime disparu de l'équation, Alex Luthor reste seul maître à bord, pas vrai ? Mais si les choses s'apprêtaient à évoluer vers le pire ? S'il y avait besoin de l'aide d'un nouveau Blue Beetle ou de héros venus d'autres mondes ? Et qui est Flash désormais ? On ne sait plus à quelle Terre se vouer...

Panini - 4,90 euros - Mars 2007

CHRONIQUES DE SPAWN #11

Le buzz monte autour de ce que David Hine est en train de faire sur Spawn, et c'est mérité. Tandis que le rejeton des enfers remet les compteurs à zéro, la saga de Cy-Gor touche à sa fin. En prime, Delcourt nous offre un petit topo sur Sam & Twitch, à la veille de leur retour en librairies.

Delcourt - 4,75 euros - Mars 2007

DC UNIVERSE #20

Green Lantern fait face à un vieil ennemi parti loin dans le macabre. Si l'épisode de la JLA prend une allure de fin de règne (au propre comme au figuré), si la saga de Superboy se résume au mieux à un à-côté d'Infinite Crisis sans valeur propre, Flash est à peine puissance dans l'ultime arc l'opposant aux Lascars. Serait-ce son chant du cygne ?

Panini - 4,20 euros - Mars 2007

SPIDER-MAN #86

Si vous vous lassiez un peu des aventures de Spider-Man, surveillez à nouveau ce titre, touché de plein fouet par les événements de Civil War. Sans doute boosté par le crossover, Straczynski fait subir à son héros les rebondissements les plus marquants qu'il ait connu depuis des années.

Panini - 3,90 euros - Mars 2007

WOLVERINE #150

Wolvie aussi se conjugue au temps de Civil War, mais d'une manière radicalement différente. Le voici sur la piste du vrai coupable, celui que tout le monde semblait avoir oublié. Début d'un arc intéressant par Guggenheim et Ramos, alors qu'en parallèle se poursuit Wolverine Origins, toujours par Way et Dillon.

Panini - 3,80 euros - Mars 2007

LIBRAIRIES

100% ABC : PROMETHEA #4

Retour de la création d'Alan Moore et J.H. Williams. Promethea reprend son vol, en rapport direct avec les épisodes déjà parus en France. Les auteurs, eux, continuent leur périple dans le mysticisme et la méta-textualité, à travers des histoires qui sont souvent des leçons de mise en page. Vivement la suite.

Panini - 13 euros - Mars 2007

ALIENS : SALVATION

Les éditions Wetta s'étaient faites discrètes ces derniers mois. Elles reviennent en alignant une belle brochette de monstres sacrés. Avec non seulement les Aliens mais aussi, au niveau auteurs, Mike Mignola et Dave Gibbons. Cet album sort également en version collector (couverture variante limitée à 400 ex.).

Wetta - Prix NC

BIG BOOKS : INFINITE CRISIS VOL.3

Disons-le d'emblée, nous ne sommes pas convaincus par la pertinence ou la qualité des épisodes des Outsiders reproduits dans ce volume. MAIS le reste de l'ouvrage contient surtout les numéros spéciaux qui ont clôturé les mini-séries Day of Vengeance, Villains United, Rann/Thanagar War & Omac Project. Un complément intéressant d'Infinite Crisis, malgré Outsiders.

Panini - 27 euros - Mars 2007

DOWN

Mini-série initialement sortie chez Image, Down est une création de Warren Ellis (Authority, Planetary...), Cully Hamner (Blue Beetle) et Tony Harris (Starman). Une femme flic est envoyée incognito dans la pègre pour piéger le caïd du milieu. Sauf que l'homme en question est lui-même un ancien flic undercover. Suivra-t-elle son exemple ?

Delcourt - 12 euros - Mars 2007

STAR WARS LE CÔTÉ OBSCUR VOL.8

Les Jedi en ont jusque-là qu'Aurra Sing, la tueuse blafarde, assassine des membres de leur ordre. La chasse est donc ouverte. Mais qui chasse qui ? Les Jedi sont-ils vraiment en position de force ? Pas pour longtemps. L'ennemie jurée de tous les Jedi tient le haut du pavé dans cette saga produite par Tim Truman et Davide Fabbri.

Delcourt - 13,25 euros - Mars 2007

VERTIGO CULT : PREACHER #1

Longtemps, Preacher, fleuron du label Vertigo, fut l'Arlésienne de la traduction VF de comics. On attendait la série, on n'en vit que des bouts malgré la bonne volonté des éditeurs. C'est au tour de Panini de reprendre le flambeau, avec un premier volume qui totalise 216 pages signées Ennis et Dillon. Découvrez une vision vraiment très spéciale de l'Amérique...

Panini - 23 euros - Mars 2007

100% WILDSTORM : DÉSOLATION JONES

Après avoir survécu à d'horribles expériences classées secret défense, l'ex-agent Jones traîne son cynisme dans le milieu underground de Los Angeles. Warren Ellis s'allie ici à J.H. Williams (Promethea), pour dresser le portrait d'un détective futuriste qui n'attend rien (justement) du futur, blasé jusqu'à ignorer sa propre douleur. Une saga post-punk entêtante...

Panini - 13 euros - Mars 2007

X-MEN L'INTÉGRALE 1985 VOL 2

Les X-Men n'ont pas chômé en 1985. Ils ont déclaré la guerre à Asgard, se sont unis à Alpha Flight pour déjouer les plans de Loki, et ont assisté au procès de Magneto lors d'événements qui allaient changer le visage du groupe. Tout ça se passant sous la houlette de Chris Claremont, Art Adams et Paul Smith. Une période riche que tout admirateur des mutants se doit de posséder.

Panini - 25 euros - Mars 2007

KIN

Bamboo a la bonne idée de ressortir la mini-série Kin, création de Gary Frank datant déjà de quelques années (l'auteur n'avait pas encore commencé à travailler sur Midnight Nation, c'est dire). Cette histoire très branchée conspiration et avec un zest d'action, s'intéresse au chaînon manquant de l'évolution, lointain cousin de l'humanité.

Un seul défaut : on aurait bien aimé voir un jour paraître une sorte de saison II !
Bamboo - 16,90 euros - Déjà disponible

SPAWN VOL.2 (épisodes 14-25)

Le Spawn médiéval contre Violator. Grant Morrison et Greg Capullo inventent le Redeemer, l'ennemi juré du Spawn moderne. Al Simons suit une formation auprès de Houdini. Suite des aventures classiques de Spawn dans un volumineux ouvrage de 300 pages (notons aussi que le succès aidant, le volume 1 sera bientôt réédité).
Delcourt - 25 euros - Mars 2007

COMICS V.O

ARMY@LOVE #1

Nous vous en parlions il y a quelques numéros : Rick Veitch et Gary Erskine lancent ce nouveau titre très irrévérencieux sur la présence de l'armée américaine à l'étranger. Toute ressemblance avec des événements réels serait-elle vraiment due à une coïncidence ? On vous laisse deviner.
DC/Vertigo - $2.99 - Mars 2007

BIRDS OF PREY #104

Si vous avez aimé les mini-séries Villains United ou Secret Six, alors vous ne pouvez pas manquer cet arc où les Oiseaux de Proie affrontent les S6. Catman, Deadshot et les autres ont décidé de se faire la petite bande d'Oracle. Des étincelles en perspective, toujours écrit par Gail Simone.
DC - $2.99 - Mars 2007

GREEN LANTERN #18

C'était couru d'avance. Après le retour de Hal Jordan, celui de la dominatrice Star Sapphire n'était qu'une question de temps. Mais qu'est-ce qui est le plus en danger ? La vie de Jordan ou sa libido ? Et pendant ce temps, les Gardiens commencent un interrogatoire lourd de conséquences.
DC - $2.99 - Mars 2007

INCREDIBLE HULK #104

L'arc « Planet Hulk » (toujours par Greg Pak et Carlo Pagulayan), n'est pas complètement terminé, mais les premiers indices de ce que sera World War Hulk, la grande saga suivante, commencent à apparaître. Plus sauvage que jamais, Hulk va bientôt songer à la vengeance...
Marvel - $2.99 - Mars 2007

LEGION OF MONSTERS MAN-THING #1

Les occasions de retrouver l'Homme-Chose en solo sont devenues rares. Ce numéro spécial nous est de plus proposé par un bon combo : Charlie Huston (Moon Knight) au scénario et Klaus Janson (Daredevil, Punisher) aux dessins. En deuxième partie, Ted McKeever ramène le Zombie Marvel originel.
Marvel - $2.99 - Mars 2007

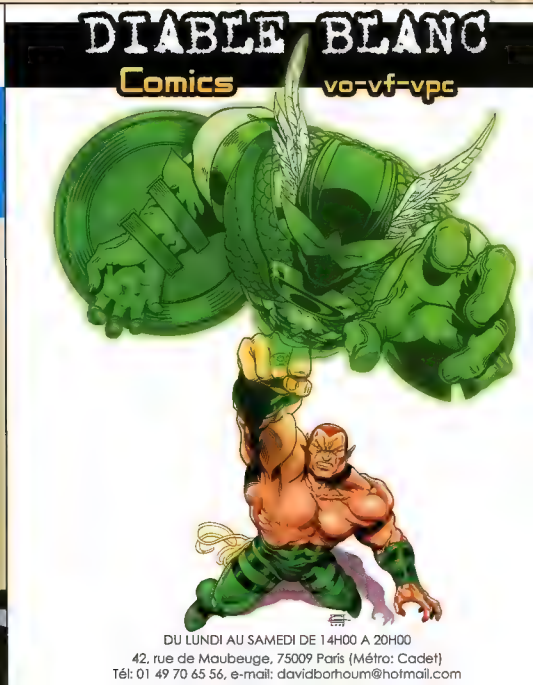
RUNAWAYS SAGA

Pour ceux qui prendraient le train Runaways en marche, Marvel a la bonne idée de proposer

ce numéro spécial reprenant tous les grands événements qu'a subi le groupe, à l'occasion de la reprise de la série régulière par Joss Whedon. Au passage : plusieurs pages inédites dessinées par Humberto Ramos !
Marvel - $3,99 - Mars 2007

SHEENA PREVIEW

Après le retour en forme(s) de Red Sonja, la compagne de Conan, et de Shanna chez Marvel, le revival de la fille sauvage par qui tout a commencé n'était qu'une question de mois. L'éditeur indépendant Devil's Due s'y est donc collé. Et le résultat sera dans les bacs dès juin. Mais l'éditeur nous offre en mars une mise en bouche, un preview de 24 pages. Sheena, co-créée en 1937 par Will Eisner, est le Tarzan au féminin qui a la plus longue carrière dans les comics. Gageons qu'avec cette nouvelle série, co-écrite par le scénariste de cinoche Steven DeSouza (Commando), il y aura de l'érotisme, de l'action et des dialogues percutants !
Devil's Due- $0,99 - Mars 2007


DIABLE BLANC
Comics
vo-vf-vpc
DU LUNDI AU SAMEDI DE 14H00 A 20H00
42, rue de Maubeuge, 75009 Paris (Métro: Cadet)
Tél: 01 49 70 65 56, e-mail: davidborhoum@hotmail.com

MATCH DE BOX

LE COURRIER DES LECTEURS DE COMIC BOX ANIMÉ PAR IZOD ET ZEMO

RÉSUMÉ DES ÉPISODES PRÉCÉDENTS : Vous aimez Comic Box ? Vous préférez tel ou tel aspect ou voudriez voir traiter un sujet particulier ? Vous détestez un héros ou [illegible]

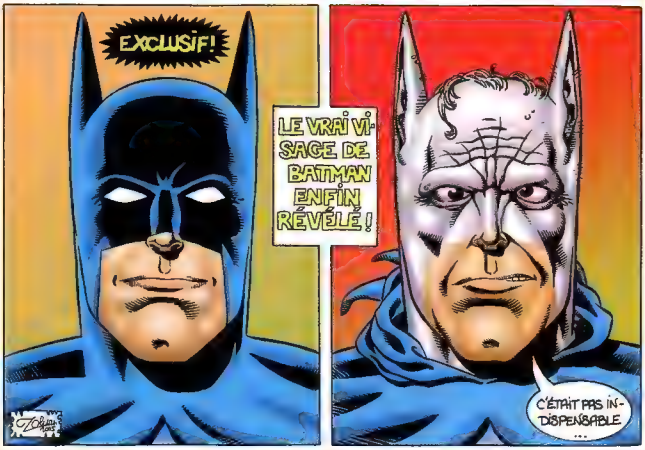
PAR COURRIER : Comic Box c/o FULL FX, 29 Blvd Edgar Quinet 75014 PARIS - PAR E-MAIL : zemo@comicbox.com

RE-PLONGEUR

Salut à toute l'équipe, et merci à vous de m'avoir fait replonger dans les comics. Les ayant délaissés pendant des années, j'éprouve un grand plaisir à retrouver mes héros d'enfance entre les mains d'auteurs tels que Ross, Cho, Granov, Morrison... Je tiens par ailleurs à saluer la qualité des ouvrages de Panini Comics. N'étant pas un grand connaisseur, je me fie beaucoup à vos articles pour orienter mes achats et j'avoue avoir été bouleversé par mes deux dernières lectures : **Pride of Baghdad** et **We3**. Quels chef-d'oeuvres !! Une question pour finir : Panini va-t-il sortir les volumes 1 et 2 de **Y, Le Dernier Homme** ?

Pascal Olivier

Cher Pascal,
Merci pour tes encouragements. Panini semble avoir choisi (et c'est bien légitime), de satisfaire en priorité ceux qui attendaient la suite de Y, le Dernier Homme et des autres séries Vertigo. Les premiers tomes, parus chez un autre éditeur, restent trouvables auprès des libraires d'occasion. Il est possible que, comme cela se fait parfois, les premiers tomes soient réimprimés si la demande est là. Mais sans doute pas avant un certain temps.



Rions un peu avec l'homme chauve-souris... Dessin de Thierry Olivier.

EN COUVERTURE

Lecteur des premiers débuts de **Comic Box**, je suis content de vous lire à chacune de vos parutions car la qualité est toujours au rendez-vous ! J'ai aussi apprécié mon passage sur votre stand au salon de Valenciennes. Vous auriez pu d'ailleurs faire "d'une pierre deux coups" en nous publiant d'autres photos du salon où j'y ai effectivement rencontré Green Arrow ainsi qu'une bonne partie de l'équipe entre qui régnait la joie et la bonne humeur ! D'ailleurs, avec le numéro 9 de Comic Box, j'y retrouve une couverture de Francis Lenil Yu présent à ce même salon, je suppose que le hasard n'y est pas pour rien, et c'est une très bonne initiative de votre part ! Je tiens d'ailleurs à souligner au passage que le choix de vos couvertures est excellent... elles sont toujours magnifiques ! Par contre, j'ai été déçu par l'histoire proposée dans ce numéro, je sais qu'il en faut pour tous les goûts, mais je n'accroche pas particulièrement ! J'espère pouvoir lire un jour dans vos pages un article sur certains auteurs français qui commencent à percer aux USA, comme Stéphane Roux travaillant actuellement pour DC sur les couvertures de Birds of Prey et Supergirl, et qui semble bien parti pour être de plus en plus présent dans les revues de DC et d'ailleurs ! Pour en revenir à Comic Box, je fais partie de ceux qui apprécieront davantage la rubrique « Le Choc des Titans » pour le côté sympa de la confrontation et la présentation des personnages que pour l'évaluation de ces derniers ! « Planches Contact » est une partie de votre revue que j'aime parcourir grâce à ses magnifiques dessins ! Continuez sur votre lancée avec des articles intéressants, des infos et des conseils de lecture à la hauteur de nos attentes !

Thierry De Saintquentin

Cher Thierry,
Pour des raisons de planning, les accords concernant les couvertures sont discutés un peu plus en amont qu'il n'y paraît. Nous avions donc le "OK" de Leinil Yu bien avant de le voir à Valenciennes, même si nous avons profité de l'occasion pour discuter avec lui des détails. La couverture aurait sans doute été la même sans cette rencontre. Pour la BD, il en faut pour tous les goûts et si tu regardes dans l'ensemble notre programmation en la matière, tu verras que nous prenons soin d'alterner les éditeurs et les genres. Peut-être alors que la BD de ce nouveau numéro te conviendra mieux, tandis qu'elle déplaîra à d'autres préférant la précédente...

DES SOUHAITS, DES SOUHAITS...

Je viens de lire votre nouveau numéro, et je voulais remercier l'ensemble de l'équipe de Comic Box pour les nombreuses interviews des auteurs et dessinateurs présents dans vos numéros depuis votre retour bimestriel. Une petite question (qui en apportera d'autres), me vient en lisant l'article de José Villarrubia, pourquoi ne travaille-t-il plus avec Jae Lee ? J'avais vraiment bien aimé le travail fait sur les mini-séries **Sentry** et **FF 1234**, et depuis que je vois les récents travaux de Jae Lee, pas de Villarrubia :-(
En parlant de Jae Lee, un sketchbook gratuit (très prometteur comparé aux épisodes UFF), est sorti sur sa future publication **Dark Tower**, est-ce que vos lecteurs auront la chance de lire une interview de lui au prochain numéro ?
Sinon, je persiste sur les interviews, pourrait-on en avoir une sur un éditeur ? Histoire de mieux connaître son travail, les problèmes rencontrés, comment planifie-t-il une série (**52** par exemple), fill-in artiste ou pas, lequel (genre tranquille, Ramos qui est le fill-in artist de Bachalo sur **X-Men**), comment recrute-t-il les artistes pour une série ?...
J'arrête pour les interviews, sinon, je vais vous demander celles de JMS, Charlie Adlard, Peter David, du dessinateur de Green Lantern Corps Patrick Gleason, Kirkman, Duncan Fregedo (Hellboy...), Darwin Cooke, BKV, Eduardo Risso... (désolé si tout cela ne colle pas vraiment avec l'actualité française, j'en ai bien conscience). Et sinon, pourquoi pas une nouvelle fiche d'identité sur un(e) traducteur(trice) français(e) ? Ça pourrait être enrichissant. Enfin bon, c'est juste mon point de vue.
Merci pour la section « Planches Contact » et vos articles, j'aime bien. Et merci encore pour votre revue !

Gregory Moreau

Cher Gregory,
Jae Lee n'a, à notre connaissance, aucun problème avec José Villarrubia. Cela étant, vous pourrez remarquer que sur Dark Tower, très précisément, Jae ne s'encre pas afin de laisser à Richard Isanove, dont le talent n'est plus à prouver, l'opportunité de réaliser la couleur en "peinture numérique". Les deux hommes, qui avaient envie depuis longtemps de travailler ensemble, se sont engagés sur le long terme pour mettre en image l'œuvre de Stephen King. Mais rien n'interdit que Jae Lee retrouve un de ses coloristes fétiches à l'avenir.
JMS ou Peter David ont répondu à nos questions dans des numéros de CB encore relativement récents. D'autres, parmi ceux que vous citez, n'accordent tout bonnement aucune interview à des magazines non-américains et c'est leur droit le plus strict : on ne fait pas un sommaire d'interviews comme d'autres feraient leur liste de courses. Il faut tenir compte des emplois du temps des créateurs, de leur actualité américaine mais aussi française pour ne léser personne, ne pas faire de "spoiler". Bref, c'est une alchimie un peu compliquée, mais ce serait bien le diable si, dans l'année en cours, une partie de vos vœux n'étaient pas exaucés.

SCÈNES COUPÉES AU MONTAGE

Salut Comic Box ! Dans votre numéro de novembre 2006, une phrase de la rubrique Dr Psycho a attiré mon attention. En effet, Xavier Fournier, en parlant d'**Avengers#200**, nous dit entre

parenthèses, que David Michelinie a dû modifier son scénario original. Je me demande alors : pourquoi ne pas faire un dossier, ou même une rubrique, sur les histoires que l'on ne verra jamais ? Les fins modifiées, les crossovers annulés, les histoires rejetées, etc... (ex : la fin originale de la saga du Phénix Noir qui a quand même été publiée par Marvel il y a quelques années).

Laurent Perez (fidèle lecteur depuis votre numéro 0)

Cher Laurent,
Faire un dossier sur les histoires non publiées serait un exercice vain, tant les comics sont le plus souvent créés au terme d'un processus collectif. Pour chaque comic paru, il existe donc des versions que nous ne verrons jamais. Un numéro spécial de CB n'y suffirait pas ! Nous préférons donc vous parler de ces anecdotes au fur et à mesure des thèmes qui les justifient. Par exemple, dans ce numéro, vous devriez particulièrement apprécier le Héros Oublié, qui appartient à cette catégorie...

JAMAIS ASSEZ

Je vous écris un petit mail pour, premièrement, vous tirer mon chapeau et vous remercier de nous offrir enfin un magazine qui parle de notre culture préférée et, malheureusement, souvent rabaissée : les comic-books. Mise en page propre et recherchée, interviews intéressantes et pointues, articles de fonds passionnants... Rien à redire, tout est parfait (sauf que personnellement, je préférais le format mensuel, mais bon... on va pas chipoter !). Merci encore pour ce somptueux magazine et longue vie à vous.

Stéphane Noum

PS : à quand une rubrique avec le planning des sorties comics VF complètes par éditeurs, avec des avis ou un système de notation ?

Cher Stéphane,
Il ne t'aura pas échappé que nous avons profité de la nouvelle année pour faire évoluer notre magazine, histoire de ne pas s'enfermer dans la routine. Pas de passage en mensuel à l'horizon, mais tu seras sans doute content de savoir qu'en plus des six Comic Box habituels prévus pour cette année, il y a aussi du Hors-Série dans l'air. En tout cas, nous y réfléchissons sérieusement. Vos encouragements et réflexions à ce sujet seront les bienvenus. Pour la rubrique sur l'intégrale des sorties VF avec notes, c'est quelque chose que nous faisions dans la première formule de CB. Néanmoins, le marché a beaucoup changé ces dernières années. Faire un bimestriel ne nous permet pas de donner un listing exhaustif des sorties (il faudrait 6 à 8 pages environ, ce qui se ferait au détriment d'autres rubriques). De plus, nous ne pouvons pas noter sur une même échelle un mensuel publié en kiosque et un Big Book sorti en librairie, le rapport qualité/prix est forcément différent. Sans compter que, comme chacun sait, il y a autant d'avis différents que de lecteurs de comics ! (LOL)

ERRATUM > Dans notre numéro précédent, la photographie qui illustrait l'interview de Jack Lawrence provenait de son blog personnel. Or, il apparaît qu'elle est l'oeuvre de Frédéric Fontès, de superpouvoir.com Ignorant ce crédit, nous n'avions pu en faire mention à l'époque. Voilà qui est fait.

CARNET NOIR Décidément, l'actualité est bien triste... en plus du décès de quatre créateurs de comics ces dernières semaines (voir pages 18 et 94), nous apprenons, en pleine préparation de ce numéro, la disparition de "Sunder", un fan de comics incontournable sur les forums Internet de Panini France, Buzzcomics ou encore Superpouvoir. Aux dernières nouvelles, certains de ses écrits (blog, fanfictions...), pourraient paraître de manière posthume.

CARNET ROSE Une actualité autrement plus gaie nous permet de nous réjouir de la naissance de Camille, fille de Séverine & Matthieu Dubalais-Piffret, amis chers à la rédaction. Nul doute qu'il s'agit-là d'une futur héroïne !

BESOIN D'UN STAGE ?

FULL FX offre des opportunités de stages d'une durée de 1 à 3 mois au sein de sa rédaction pour ses divers magazines. Profils souhaités : Marketing, PAO, Journalisme, Internet. Convention de stage obligatoire. Maîtrise d'une langue étrangère vivement souhaitée (anglais, allemand, chinois, japonais) Les stages d'observation ne sont pas acceptés

Envoyez vos candidatures à :
FULL FX - 29 Bld Edgar Quinet
75014 PARIS
e-mail : ffx@fullfx.biz

FULLFX

A Plein Rêves

Nouveau à Nantes !
votre spécialiste Comics

Bande dessinée américaine,
Comics V.O & V.F
Star Wars
nouveautés et anciens
librairie, objets, figurines,
produits dérivés, fantastique,
science-fiction, séries ...

Facile d'accès :
face à l'arrêt tramway "Bouffay" (ligne1)
entre "Commerce" et "Château"
A 300 m du Cours des 50 Otages,
40 m de la Place du Bouffay.
du mardi au samedi de 11h à 19h

Tél.: 02 40 35 22 37
Mail: apleinreves@yahoo.fr
13 allée du Port Maillard
Cours Franklin-Roosevelt - 44000 Nantes

ASTRO CITY
www.astrocity.fr
Catalogue VPC disponible sur simple demande

Marvel
DC / Ver
Image
Dark Hors
Produits dérivés
Statues
Action Figures

LILLE
22, rue Masurel
59000 Lille
T. 03 20 55 10 10
F. 03 20 55 28 38
mail : astrocity@astrocity.fr

ARRAS
20, rue Emile Legrelle
62000 Arras
T. 03 21 71 10 50
F. 03 21 71 08 04
mail : astrocity2@astrocity.fr

Cult Corner

L'ACTUALITÉ DES PRODUITS DERIVÉS

LE CHOIX DES ARMES

Le site www.divao.com proposait depuis déjà un moment des t-shirts personnalisés plutôt sympathiques. Voilà que maintenant, grâce à l'obtention d'une licence DC/Warner, vous pouvez commander des T-shirts Batman, Superman ou Wonder Woman uniques au monde ! Nombreux choix de coloris et de motifs pour un prix assez correct (environ 25 euros).

PLASTIC HEROES

La série Heroes (qui sera diffusée en France sur TF1 courant 2007), fait des étincelles outre-atlantique. Et une ligne de produits dérivés est d'ores et déjà en discussion. Il se murmure que MacFarlane Toys serait en phase de négociation avancée pour les figurines. Vu leurs états de services, on comprend qu'NBC les prenne au sérieux...

MATTEL POUR ADULTES

Longtemps, Mattel s'est cantonné à son cœur de cible, les enfants, avec le succès que l'on sait. Mais récemment, le label de Barbie a pris conscience du marché important des collectors pour adultes. Détenteur d'une licence DC/Warner, Mattel propose donc désormais des figurines en tirages limités, vendues parfois même avec un comic-book. Après une série Superman fin 2006 (inédite en France), le fabricant compte produire un flot de nouveautés, telles que Steel (photo ci-dessous), ou la JLA.

SPIDER-MAN ORIGINS 2

Hasbro, qui a entamé l'année sur les chapeaux de roues avec les produits Marvel (dont il a récupéré la licence au 1er janvier), s'apprête à sortir une seconde vague de produits dès la mi-mars aux USA. Cette fois, ce sont les ennemis de Spidey qui auront les honneurs d'être miniaturisés. La série contiendra 5 figurines : le Bouffon Vert (version film), Rhino, Octopus, Kraven et le Lézard.

MINI-BUSTE WONDER GIRL

La collection des mini-bustes réalisés d'après les dessins d'Adam Hughes n'en finit plus de s'étoffer pour le plus grand bonheur des amateurs de jolies filles. La dernière en date croquée par le grand Hughes, Donna Troy (dans son costume classique de Wonder Girl), nous arrivera tout début septembre. Autant dire que nous allons trouver le temps long...

MINI-BUSTES CIVIL WAR

La Guerre Civile fait rage du côté de Marvel. Et dans l'univers impitoyable des produits dérivés, le combat continue ! D'ailleurs, inutile de vous demander de quel côté vous êtes... Les deux mini-busters Captain America et Iron Man sont tellement réussis qu'idéalement, il vous faudrait les deux !

STATUE SPIDER-MAN ZOMBIE

La mini-série Marvel Zombies a été l'un des succès surprise de Marvel Comics aux USA en 2006. Quoi de plus naturel alors que d'offrir aux fans une statue dérivée de cet univers barré et sanguinolent ? C'est ce qu'entreprendra bientôt Diamond Select avec une statue de 9 pouces (23 cm), sculptée par Rudy Garcia d'après la couverture de **Marvel Zombies #5**. Limitée à 2 000 ex., elle devrait s'échanger à un prix en deçà des 200 euros.

FIGURINE JACK BAUER

McFarlane Toys s'est taillé une solide réputation dans le domaine des figurines inspirées de films ou de séries télé (on se souvient des désormais classiques Movie Maniacs et plus récemment, des jouets Lost).
La série 24 Heures manquait au palmarès du créateur de Spawn. Elle aurait d'ailleurs dû sortir depuis longtemps, si Kiefer Sutherland lui-même (l'interprète de Jack Bauer), n'avait pas été tellement enthousiaste en voyant le prototype de sa figurine qu'il a littéralement immolée par le feu lors d'une soirée copieusement arrosée entre copains. Une année de travail de perdue pour les designers de MFT qui ont dû repartir de zéro. Voici donc la nouvelle figurine, une que Kiefer n'a pas eu à emmener au bar pour approbation !

EMMA FROST COQUETTE

Editeur : Kidrobot Toys Sortie : 04.2007

Emma Frost est la femme la plus provocante et sexy de l'univers Marvel. Seul le roi des illustrations de femmes fatales, Mister Adam Hughues (encore lui !), pouvait designer la statue de la Reine Blanche. Du haut de ses 42 cm, la belle Emma laisse entrevoir des formes plus qu'avantageuses sous sa cape. Une statue à ne pas mettre entre toutes les mains !

SPAWN SERIE 31

Editeur : McFarlane Toys Sortie : 02.2007

Que dire de cette nouvelle série Spawn si ce n'est qu'après 31 collections, le soldat de l'enfer a toujours fière allure. Les fans apprécieront notamment la déesse Llyra le Necro Cop et Nightmare Spawn !

TIRELIRE VENOM VS SPIDEY

Editeur : Monogram International Sortie : 02.2007

Spécialiste des presse-papiers et autres tirelires, l'américain Monogram développe depuis 2006 une collection d'objets Marvel (en plus de sa gamme DC, fort bien garnie). Après des presse-papiers Spider-Man bleu et noir, voici qu'une tirelire Venom arrive en magasin. Moins cher qu'une statue (en-dessous des 20 euros), et suffisamment détaillé pour faire illusion, les produits Monogram vous combleront sans vous ruiner.

POUR NOUS, LES FILLES

Vu sur www.wbshop.com, ce pendentif Supergirl très "bling-bling" serti de (vrais) cristaux or et rose. À 72 dollars pièce, il n'est pas donné, même s'il est livré avec une chaîne en or. Mais pour que l'élue de notre cœur accepte notre (immense) collection de comics, rien n'est trop beau messieurs. La livraison internationale est possible.

LUDIK BAZAR
www.ludikbazar.com
Destockage Discount
Produits d'occasion
Achat / Vente
Particuliers / Professionnels
Nos Univers
Comics • Romans • Bandes Dessinées
Jeux de Rôles • Wargames • Figurines
Jeux à collectionner • Jeux de Plateau
Magazines spécialisés • Acessoires
contact@ludikbazar.com

Editions Déesse
8 rue Cochin
75005, Paris
www.editions-desse.com
Le spécialiste du comics en VO depuis 1976.
- 1940's, 1950's, 1960's, 1970's, 1980's, 1990's & News.
- Marvel, DC, Indies, Planches originales, Portfolios, Revues de Cinéma, Star Wars, Star Trek, Toys, Posters & Prints.
- Listes de recherches, Vente par correspondance.
- Ouvert: * Lundi: 14h30 - 19h
* Mardi - Vendredi: 11h - 13h, 14h30 - 19h
* Samedi: 11h - 19h

SPECIAL TOYFAIR 07

LE SALON DU JOUET DE NEW YORK NOUS DONNE UN AVANT-GOÛT DES PETITES MERVEILLES PRÉVUES POUR LE RESTE DE L'ANNÉE. LES GROSSES PRODUCTIONS HOLLYWOODIENNES ET LES COMICS SONT AU PREMIÈRES LOGES. VOICI QUELQUES -UNS DES PRODUITS PRÉSENTÉS...

SPIDER-MAN3

Le tisseur a beau être le héros du long-métrage, c'est avant tout son némésis, Venom, qui a inspiré les éditeurs durant ce salon. Statues, bustes, figurines 12cm, VCD (petites personnages en vinyl déformés), le symbiote est à la fête. On retiendra tout particulièrement le délire de Sideshow Toys qui ont imaginé une figurine Punisher... avec une tête de Venom !

DC HEROES AND MORE

Chez DC Direct, le département goodies de DC Comics, la révolution est en marche. Jusqu'ici, les designers ne planchaient que sur des personnages issus des catalogues DC ou Warner Bros. Désormais, DC Direct mettra son savoir-faire au service d'autres licences ! Premières nouveautés à venir : des figurines **World Of Warcraft** (d'après le célèbre jeu en ligne) et **Afro Samurai**, la série animée produite par Samuel L.Jackson, qui débute ces jours-ci aux USA.

En dehors de ces objets, DC a prévu de nombreuses figurines et autres statues pour l'année, comme une Wonder Woman miniature basée sur les dessins de Phil Jimenez, une nouvelle collection de statues JLA d'après Alex Ross, une série de figurines Batman (ci-contre) d'après la saga de Kubert et Morrison **Batman & Sons** et même... le Marvel Bunny (ci-dessus).

LOST SERIE 2 ET 3

Les figurines de **Lost** continueront de déferler cette année. La série 2, attendue pour juillet contiendra Mr Eko, Jin, Sun et Sawyer. Tandis que la série 3, prévue en octobre fera la part belle à Sayid, Desmond, Claire et Henry Gale.

FANTASTIC FOUR 2

À défaut de jouer l'originalité, les figurines **Fantastic Four & le Surfeur d'Argent** : Fatalis , le Silver Surfer et les 4 héros jouent la carte de la fidélité. En dehors peut-être de la femme invisible, les figurines sont très ressemblantes. Mais le clou de la gamme de jouets sera, bien entendu, le FantastiCar !

HÉROS CONTRE HÉROS, AMI CONTRE AMI, FRÈRE CONTRE FRÈRE...
L'UNIVERS MARVEL IMPLOSE.
DÉSORMAIS, C'EST LA...

CIVIL WAR

PREMIER VOLET
MARS 2007

CIVIL WAR 1
3,85 €, 48 pages
(édition variant disponible en librairie)

SPIDER-MAN 86
3,90 €, 96 pages
+ "10 ans Panini Comics France"

WOLVERINE 158
3,80 €, 48 pages

MARVEL

PANINI COMICS
www.paninicomics.fr

DANS QUEL CAMP ÊTES-VOUS ?

DERNIERES NOUVELLES

>> DERNIERE MINUTE -- SELON NOS INFORMATIONS, GARY [redacted] LUSTRERAIT LA SÉRIE EN TANDEM AVEC ADAM KUBERT.

COMME UN POISSON DANS L'EAU

Sub-Mariner, le Prince des Mers, fera bientôt l'objet d'une nouvelle série mensuelle. On devrait être bien loin de l'ambiance de la précédente série Namor (l'éphémère titre de Bill Jemas, lancé sous l'égide de Tsunami), puisque le nouveau titre sera en partie issu des retombées de Civil War (qui s'achève tout juste aux USA). Il se pourrait bien que Sub-Mariner cherche à nouveau des noises au monde de la surface. Écrite par Matt Cherniss et Peter Johnson et sous des couvertures de Michael Turner, la série sera dessinée par Phil Briones. Avec Thor dessiné par Olivier Coipel, ce sera ainsi deux des principaux héros de Marvel qui seront relancés en 2007 par des français.

DC VEUT LA GUERRE !

World War III (La troisième Guerre Mondiale), sera le nom d'un événement marquant la fin de la série **52** chez DC (alors qu'elle va bientôt débuter en France). Les héros de l'éditeur y verront leur monde précipité dans un conflit global impliquant diverses contrées de l'univers DC. **WWIII** sera composé de numéros spéciaux, débouchant entre autres, sur une mini-série du **Suicide Squad** écrite par John Ostrander, l'auteur emblématique de ce groupe culte des années 90. Mais ce n'est pas tout. Après le succès de la série hebdomadaire **52**, DC ne semble pas vouloir renoncer à une pareille poule aux œufs d'or. Une autre série hebdo est donc au programme sous la houlette de Paul Dini. Elle commencera la semaine suivant la fin de 52 et aura une numérotation... inversée, de 51 à 1 ! Son nom ? **Countdown**, le compte à rebours. Vers quoi ? DC ne le dit pas encore, mais les bookmakers parient sur un troisième volet à la grande saga **Crisis**, dans laquelle de nombreuses questions sont restées sans réponses. Résultat en 2008 en tout cas. Et si vous cherchez des indices, reportez-vous à l'illustration imprimée en page 6-7 de ce numéro. Dan Didio, l'éditeur en chef de DC, insinue que des réponses se trouvent dans ce dessin... Les paris sont ouverts !

" L'ACTION DU FILM WATCHMEN SE DÉROULERA EN 1985. JE CROIS QU'EN RECRÉANT L'ANNÉE À LAQUELLE A ÉTÉ ÉCRIT LE COMIC D'ALAN [MOORE], AVEC LA GUERRE FROIDE, NIXON, ETC., CELA PERMET D'ENVISAGER DE NOMBREUSES MÉTAPHORES. ON A UNE DISTANCE AVEC LE SUJET. SI ON PLAÇAIT L'ACTION AUJOURD'HUI, ON ME DIRAIT : "*OH ZACK, QU'EST-CE QUE TU PENSES DE LA GUERRE CONTRE LE TERRORISME ?*" TOUT LE MONDE S'EN BRANLE DE MON AVIS EN FAIT ! LES GENS NE VONT PAS AU CINÉMA POUR ÇA. JE CROIS QU'EN FAISANT LE FILM DANS L'ÉTAT D'ESPRIT D'ALAN QUAND IL A ÉCRIT SON SCÉNARIO, LES GENS RÉFLÉCHIRONT À LEUR RAPPORT À LA POLITIQUE ET AUX POUVOIRS EN PLACE. C'EST CE QUE J'ESPÈRE RÉUSSIR EN TOUT CAS."

ZACK SNYDER, RÉALISATEUR, 11.02.07 (SOURCE : SUPERHEROHYPE)

PAS PERDU POUR TOUT LE MONDE...

Après Paul Dini (saison 1) et Jeph Loeb (saison 2), les producteurs du feuilleton TV Lost continuent de faire leurs courses parmi les créateurs de comics. Tout que Marvel ne se gêne pas dans l'autre sens pour recruter les gens de Lost et leur commander des histoires de comics, ce n'est que justice. La nouvelle recrue qui vient aider le staff de Lost sur la saison 3 n'est autre que le scénariste Brian K. Vaughan (Y The Last Man, Pride of Baghdad).

EN BREF

ADIEU DREW...

Coloriste de génie, DREW POSADA était également un illustrateur utilisant un photo-réalisme qui lui avait permis d'œuvrer dans les comics vers la fin des années 90, en particulier chez Avalon Comics et Image. Les couvertures de **Wicked**, c'était lui. Ces derniers temps, il avait quitté les comics pour œuvrer dans le domaine des artbooks. Il s'est éteint début 2007 à l'âge de 37 ans, des suites d'une pancréatite.

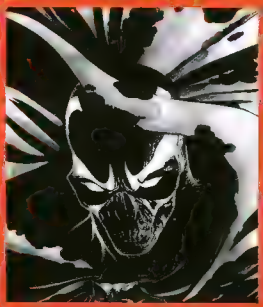
CHERCHEZ LA FEMME

Cela fait déjà de nombreux mois qu'elle est diffusée au Mexique, mais une publicité pour Palacio De Hierro, une chaîne de magasins de vêtements, fait depuis peu le tour des sites de comics. Batgirl, Catwoman et Wonder Woman y apparaissent en effet en bonne place pour illustrer le slogan « Les femmes savent qu'un changement de tenue nous rend plus puissants ». Ça n'est même pas une publicité pirate (elle est dûment licenciée auprès de DC) et, si l'on excepte la cagoule de Batgirl qui fait un peu miséreuse, ces dames y apparaissent en pleine forme. À quand Power Girl dans une pub pour Playtex ?

TAPE CINQ !

Que se passe-t-il lorsque deux anciens de la galaxie Lucasfilm, Paul Ens et Scott Chitwood, décident de concilier leur amour de la SF et des comics ? Ils créent leur propre label. **RED 5 COMICS**, leur compagnie, nommée ainsi en hommage au nom de code du chasseur X de Luke Skywalker. Red 5 a déjà annoncé 5 titres pour son lancement, fin 2007. Parmi les créateurs, on trouve Kevin Rubio, le réalisateur qui s'était fait remarquer il y a déjà 10 ans avec son court métrage Troops parodiant les stormtroopers.

SPAWN NEW LOOK !



[illegible] Todd McFarlane [illegible] Spawn [illegible] Image [illegible] Marvel [illegible] DC [illegible] Todd [illegible] Spawn [illegible] USA. [illegible] Todd [illegible] Spawn [illegible] Todd [illegible] Spawn [illegible] Todd [illegible] Spawn

AUX ARMES CITOYENS ?

ENFER VERT !

House of M ? Du flan ! **Civil War** ? Pour les petits joueurs ! Cette année, le grand crossover Marvel, **World War Hulk**, fait la part belle au géant vert. En gros, il revient et il n'est pas content !

Souvenez-vous... Dans **New Avengers Illuminati** (fraîchement sorti en VF), une équipe de super consciences du monde des super-héros trouve une parade inédite pour se débarrasser du "problème" Hulk : l'envoyer dans l'espace. Pendant près d'un an, à travers la saga **Planet Hulk**, publiée dans la série régulière du personnage, l'alter ego de Bruce Banner a donc erré dans le cosmos façon Star Trek en rencontrant des mondes étranges et des civilisations extra-terrestres. Et en un an, il ne s'est pas calmé. Furibard, il revient donc sur Terre cette année pour régler ses comptes à la grande famille des super-héros. L'événement débutera en mai avec un prologue intitulé **World Breaker**. Puis, dès juin, ce sont pas moins de trente comics liés au crossover qui débouleront jusqu'à la fin de l'été. La mini-série centrale **World War Hulk** (6 numéros), réalisée par Greg Pak et John Romita Jr donnera le tempo, suivie par un **World War Hulk Frontline** (sur le modèle de la série éponyme liée à Civil War), une mini-série intitulée Gamma Corps et un spécial **Young Avengers/Hulk**. L'épopée aura aussi des répercussions dans les séries régulières **New Avengers**, **Fantastic Four**, **Ghost Rider** (le motard fantôme ayant eu maille à partir avec Hulk en tant que membre de la très brève équipe des Champions) et **Spider-Man**.

LE PROJET SECRET ENFIN REVELE !!!!

Depuis des semaines, Brian Michael Bendis et Alex Maleev entretiennent le mystère sur le projet qu'ils préparent pour Marvel. Un projet si énorme qu'il a nécessité que la paire de créateurs modifient leurs plans et repoussent d'un an la sortie de la série **Spider-Woman** qu'ils [illegible]. Bendis et Maleev préparent pour la fin d'année une série **Halo**, d'après le célèbre jeu vidéo de Bungie Software. Ça va déménager sec, c'est sûr !

QUI L'EÛT CRU ?

L'acteur/réalisateur David Arquette est un fan de comics ! Et il affiche désormais cette passion au grand jour avec l'adaptation officielle de son nouveau film, The Tripper, à paraître chez Image Comics.

Taillé sur mesure pour les fans d'horreur et de suspense, The Tripper raconte les aventures d'un groupe de baba cools en route pour un festival à la Woodstock, en proie à un serial killer qui déteste les hippies. Il y a un parfum de Vendredi 13 là-dessous... Pour le comic, Arquette s'est entouré d'experts reconnus du genre tels que Steve Niles (qui assure l'adaptation séquentielle) et Nat Jones (Spawn) au dessin. Ça va 'tripper' dès le mois de mai aux USA.

EN BREF

LES GARÇONS DÉMÉNAGENT

Creator-owned de Darrick Robertson (Punisher) lancé chez Wildstorm l'an dernier, The Boys avait suscité l'émoi dans les plus hautes sphères de DC Comics (le propriétaire de Wildstorm) par son contenu très cru. Les dirigeants du label ont donc informé Robertson qu'ils en cesseraient la diffusion au numéro 6. Mais Darrick n'a pas eu à chercher bien longtemps une nouvelle maison. Le très prolixe Dynamite Entertainment (Painkiller Jane, Galactica...), reprendra la publication dès octobre là où Wildstorm s'était arrêté. C'est quand même beau les happy ends !

PORTÉ DISPARU !

Eduardo Barreto, un artiste vétéran tranquille qui a collaboré à des séries comme New Teen Titans, Marvel Knights, Birds of Prey ou, plus récemment Civil War Frontline, a été le sujet de bien des inquiétudes suite à une situation rocambolesque. Par ailleurs dessinateur du strip de Judge Dredd pour la presse, il a cessé soudainement de donner des nouvelles. L'éditeur a appelé chez lui (en Uruguay), tombant sur sa famille incapable de s'expliquer car ne parlant pas anglais. Au point qu'en désespoir de cause, l'éditeur a demandé à l'ambassade américaine en Uruguay de se renseigner. Après une longue recherche, c'est finalement dans un hôpital que l'artiste a été retrouvé. Il s'y remettait en effet d'un grave accident de voiture qui a failli lui coûter la vie. À l'heure où nous écrivons ces lignes, Barreto est sorti de l'hôpital et est supposé reprendre les dessins du strip...

SLASHER EN SÉRIE

La sympathique série d'humour noir **Hack/Slash** (publiée en France par les éditions Wetta), va enfin devenir régulière à partir de mai aux États-Unis, après de nombreuses mini-séries, et numéros spéciaux. Les aventures de Cassie Hack, fille de serial killer, a aussi été adaptée pour le théâtre et bientôt pour le cinéma.

DUR D'ÊTRE UN HÉROS DC AU CINÉMA !

En quelques jours, le sort de deux projets d'adaptation de héros DC au cinéma a été bouleversé. **Wonder Woman** tout d'abord : Joss Whedon travaillait depuis plus d'un an sur le film, mais semblait avoir des difficultés à livrer un scénario qui plaise au studio Warner. Le 1er février 2007, on apprenait de source officielle que Warner avait mis une option sur un autre scénario, écrit par deux nouveaux venus, Matthew Jennison et Brent Strickland. Contrairement au script de Whedon, qui présentait une Wonder Woman évoluant de nos jours, ce scénario ramenait Diana aux années 1940, à l'instar de la série télévisée des seventies. Le lendemain, Joss Whedon annonçait sur son blog que sa Wonder Woman ne verrait pas le jour.

"*Nous nous sommes quittés bons amis avec le studio*", a-t-il précisé. "*Nous ne voyions tout simplement pas le même film. Et vu le budget, prendre le risque de tourner un film qui ne plaît à personne était trop important.*" Clairement, maintenant que les cartes ont été redistribuées, personne ne sait quand le projet aboutira.

Assez ironiquement (ou était-ce délibéré ?), le lendemain, 3 février, David Goyer annonçait sur sa page MySpace que le film de **Flash** qu'il devait écrire et réaliser serait bien mené à son terme mais... par quelqu'un d'autre ! Deux jours plus tard, Warner Bros officialisait Shawn Levy (La Nuit au Musée) sur le projet. Goyer, qui avait quitté le projet depuis quelques mois mais n'avait pas le droit de le dire, n'est pas rancunier. Levy, qui est plutôt connu pour ses succès avec les comédies a tenu à rassurer les fans. Il ne fera pas de Flash une parodie kitsch des films de super-héros. Il veut faire un film d'action dont le ton sera néanmoins plus léger que Batman ou Superman. Laissons-lui le bénéfice du doute...

FRANK MILLER CONTINUE SA PERCÉE SUR GRAND ÉCRAN...

Le succès de **Sin City** aura réellement donné un coup d'accélérateur au portage des œuvres de Frank Miller à l'écran. Alors que Watchmen est en prê-production, tout comme **Sin City 2**, le producteur de **300**, Gianni Nunnari, a jeté son dévolu sur **Ronin**. Cette mini-série culte de Miller, sortie chez DC en 1982, raconte l'histoire d'un samourai déshonoré du XIIIème siècle réincarné dans un cyborg au XXIème siècle, à New York. Sylvain White (**Stomp the Yard**) a été engagé pour écrire et réaliser le film. Selon toute vraisemblance, Warner Bros devrait le distribuer.

IRON MAN PREND FORME...

Qui a dit que d'avoir engagé Jon Favreau pour diriger **Iron Man** était une idée saugrenue ? Pas nous ! En tout cas, sur le papier, Favreau est en train de clouer le bec à certains de ses détracteurs. Tous ceux qui ont pu visiter la production sont formels : visuellement, Iron Man est conforme à son alter-ego comics. Sur le plan du casting, le réalisateur de **Zathura** et **Elfe** a également, semble-t-il, réussi son coup en signant des acteurs de premier plan dans son film. Auprès de Robert "Tony Stark" Downey Jr, Terrence Howard (Hustle & Flow) sera Jim Rhodes, Gwyneth Paltrow sera Pepper Potts et Jeff Bridges jouera le mentor du héros.

LA NOUVELLE COPINE DE BATS

On ne sait pas très bien si c'est parce qu'en tant que jeune maman elle ne se voyait plus apparaître dans ce genre de films ou si le script ne lui plaisait pas, toujours est-il que Katie Holmes ne jouera plus Rachel Dawes dans The Dark Knight, la suite de Batman Begins dont le tournage commence ces jours-ci. Le nom de Maggie Gyllenhall est cité par plusieurs sources comme une remplaçante de premier choix. Verdict bientôt...

HEROES ET SMALLVILLE JUSQU'EN 2008 OU PLUS ?

La série événement de la saison pour les fans de comics (et les autres si l'on en juge par les 15 millions de téléspectateurs américains qui la regardent), Heroes, a été reconduite pour une seconde saison. D'ici là, la série devrait contenir plusieurs private jokes pour les fans, comme la présence de Stan Lee au cours de l'épisode "Unexpected" diffusé le 19 février dernier. Quant à Smallville, ses producteurs affirment déjà préparer la 7ème saison (Supergirl pourrait même être de la partie), voire la huitième ! Mais Michael Rosenbaum (Lex Luthor) l'a confirmé, la septième sera pour lui, la dernière. Dernier potin : Lynda Carter, inoubliable Wonder Woman de la télé, fera une apparition dans Smallville cette année dans le rôle de la mère de Chloe.

SILVER SPIN-OFF ?

Le Surfeur d'Argent apparaîtra donc dans Fantastic Four 2 (sortie en France : 8 août 2007). Mais cela ne veut pas dire qu'il n'y aura jamais de film dont il serait l'unique star. Marvel y songe sérieusement en tout cas.

RENOUVELÉS !

Février est une période importante pour la télévision américaine. C'est à ce moment-là que sont réalisées les mesures d'audiences qui vont conditionner le renouvellement ou non d'une série. Les dessins animés n'échappent pas à la règle. Ainsi, Warner Bros Animation vient d'annoncer que les deux séries tirées du catalogue DC qu'elle produisait, **The Batman** et **Legion of Superheroes** seraient reconduits pour la saison 2007-2008. L'événement, pour Batman, est l'introduction de la Justice League. Superman, Martian Manhunter et Flash sont d'ores et déjà annoncés.

SAISON DES SOLDES SUR OMEGA FLIGHT

Mauvaise surprise pour Mike Avon Oeming, Omega Flight (cf. dernier numéro), vient d'être raccourcie. De mensuel illimité, le titre passe au stade de mini-série. Cette décison intervient après que Marvel ait soufflé le chaud et le froid concernant la configuration de Avengers : The Initiative, alternativement annoncé comme une ongoing ou une mini. En fait, il apparaît que la compagnie ait tiré l'enseignement de l'après Infinite Crisis de DC et de son trop plein de nouveaux titres. Marvel préfère donc donner la carte de la mini et ceux qui marcheront reviendront en seconde semaine !

GREVIOUX RECRUTE SES GUERRIERS

Kevin Grevioux, le scénariste des deux films Underworld, est un fan invétéré de comics. Sa cinégraphie est bourrée de références à des adaptations de BD, avec des interventions diverses sur Hulk, Men In Black II, Batman Forever, The Mask ou même un doublage sur le dessin animé The Batman. Il a animé par le passé ses propres labels de comics (Darkstorm et Astounding Studios). Cette fois, il saute le pas et arrive chez Marvel où il aura la tâche de relancer les New Warriors au début de l'été 2007. Mais qui composera la nouvelle équipe ? Pour l'instant, c'est un secret bien gardé mais on sait que ces jeunes héros ont déjà un crossover avec New Avengers : The Initiative, le titre de Dan Slott.

ON TUE À CHAQUE PAGE !

DANS OMAC PROJECT, WONDER WOMAN BRISE LA NUQUE D'UN ENNEMI. DANS AVENGERS DISASSEMBLED, LA SORCIÈRE ROUGE PROVOQUE SON LOT DE MORTS. DANS INFINITE CRISIS, SUPERBOY DÉCAPITE DES TEEN TITANS. DANS CIVIL WAR, LES DÉCISIONS DE CERTAINS HÉROS PEUVENT AUSSI DÉCLENCHER D'AUTRES MORTS... IL PARAÎT LOIN LE TEMPS DE L'INNOCENCE OÙ LES STARS DE COMICS AFFRONTAIENT D'INOFFENSIFS ENVAHISSEURS DE L'ESPACE... MAIS LA CANDEUR A-T-ELLE VRAIMENT EXISTÉ ?

Entre les préambules d'**Infinite Crisis** et ceux de **Civil War**, sans parler d'autres « événements » massifs à venir, les univers respectifs de Marvel et DC semblent avoir pris un virage vers un ton plus noir, plus pessimiste, où une partie des héros va jusqu'à tuer, que ce soit directement (Wonder Woman/Sacrifice/Omac Project), ou indirectement (Batman est le créateur de l'Œil, lui-même impliqué dans la mort de nombreux héros). La Sorcière Rouge et quelques autres semblent quant à eux avoir carrément basculé du côté obscur... Cette convergence inquiète plus d'un lecteur considérant leurs héros souillés... « ***On tue à chaque page*** », titrait un documentaire caricatural de 1951 [1], supposé dénoncer la violence dans la BD. Aura-t-il fallu attendre plus de cinquante ans pour que cette accusation fantaisiste devienne une réalité ? Oui... et non.

Les héros qui refroidissent à tout va ne datent évidemment pas d'hier. On se souviendra que c'est en 1974 qu'apparaissent deux « conscrits » particulièrement portés sur la violence et qui ne rechignent pas à liquider : le Punisher et Wolverine, devenus par la suite des stars chez Marvel et capables de porter sur leurs épaules plusieurs mensuels parallèles. Bien sûr, ces deux-là sont des exceptions, puisqu'ils ont été « créés pour tuer ». L'évolution perçue ces derniers temps par certains lecteurs ne serait donc pas l'apparition de l'acte en lui-même, mais l'usage qui en est fait pour les héros classiques remontant aux années 60 ou 40 et qui, normalement, ne montraient aucun penchant sanguinaire. Mais là aussi, des précédents existent ! Dans **Uncanny X-Men #135** (1980), Jean Grey, devenue le Phénix Noir, détruit une planète entière; dans **Green Lantern Vol.2 #49-50** (1994), le héros Hal Jordan devient fou et tue gaillardement une bonne partie de ses collègues Green Lantern... Autant d'exemples qui précèdent la folie meurtrière de la Sorcière Rouge et qui ont un point commun : tous ces cas ont depuis été « dédouanés » de leurs homicides. Selon les situations et bien après les faits, nous est expliqué qu'il s'agissait d'imposteurs ou de cas de possession... Cinq, dix, voire trente ans plus tard, les héros s'en sortent grâce à un alibi les lavant de tout soupçon !

"L'ai-je bien descendu ?", Wonder Woman dans son dernier rôle

Reste alors les cas qu'on pourrait qualifier de « légitime défense », comme celui de Wonder Woman obligée d'exécuter de sang froid un télépathe pour sauver Superman. Mais encore une fois, le cas n'est pas nouveau. Dans **Captain America #254** (1980), le héros éponyme doit faire un choix similaire et tuer son ennemi, le Baron Blood. Dans **Captain America #321-322** (1986), rebelote, il doit tuer un terroriste pour sauver la vie d'otages. Et si l'on remonte aux années 40, on constate même que ce bon vieux Captain ne rechigne pas à expédier un ennemi vers l'au-delà si le besoin s'en fait sentir... La nouveauté dans les comics n'est donc pas en soi l'acte de tuer, mais le renoncement à une certaine forme de flou artistique qui existait jusque-là, étayée par des morts sur lesquelles on ne s'attardait pas. Fut un temps, tout héros hors-la-loi finissait donc par être tacitement dédouané. Le meilleur exemple reste la facilité avec laquelle des générations de lecteurs ont accepté que le Surfeur d'Argent apparaisse en sauveur cosmique alors que, au vu de son passé d'agent de Galactus, il a largement contribué à l'extinction de galaxies entières. S'il y avait un Nuremberg de l'espace, le Surfeur serait sans aucun doute sur le banc des accusés... Vous parliez d'innocence ? En définitive, le choix de franchir la limite ou pas, de sacrifier des vies pour en sauver d'autres au nom d'un idéal ou plus bassement, par soif de pouvoir, a toujours fait partie de la notion d'héroïsme. On ne nous fera pas croire qu'Ulysse et Achille ont fait la guerre de Troie sans verser la moindre goutte de sang ! Personne, cependant, n'a fait de documentaire sur Homère pour dénoncer la barbarie dans chacune de ses pages. Avant de s'émouvoir sur la reconnaissance contemporaine de la mort dans les comics, ne devrait-on pas plutôt s'étonner qu'à force de vouloir préserver le lecteur, on lui serve la même soupe depuis des années sans prendre le temps de s'intéresser aux implications réelles ? Et au lieu de tiquer sur les actes récents de Wonder Woman, ne devrait-on pas également se demander pourquoi, plus de trente ans après les faits, le procès de Wolverine n'est toujours pas en vue ?

Xavier Fournier

(1) « On tue à chaque page », de André Cantenys, Pierre Guilbaud et Raoul Rossi.

VERTIGO

TM & © 2007 DC Comics

100% Vertigo
Y : Le Dernier Homme 4
144 pages • 13,00 €

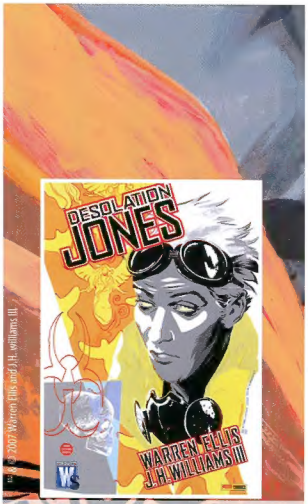
WILDSTORM UNIVERSE

VERTIGO, WILDSTORM, ABC

BRIAN K. VAUGHAN,
WARREN ELLIS, ALAN MOORE...

panini comics

C'EST LA BD
100% QUALITÉ



TM & © 2007 Warren Ellis and J.H. Williams III

100% WildStorm
Desolation Jones 1
144 pages • 13,00 €

www.paninicomics.fr

AMERICA'S BEST COMICS

TM & © 2007 America's Best Comics

100% ABC
Promethea 4
160 pages • 14,50 €

MARVEL

IRON MAN®

L'HUMANITÉ RETIENT SON SOUFFLE :

IRON MAN REVIENT PLUS FORT QUE JAMAIS EN DVD !

JETIX

TF1 VIDEO

JETIX name and logo © and ™ Disney Enterprises, Inc. IRON MAN ™ & © 1998 Marvel. IRON MAN is the exclusive property of Marvel Characters, Inc. All Rights Reserved. Contenu et conception graphique © 2007 TF1 VIDEO